

UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**LOS JUEGOS PRE DEPORTIVOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS
FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL EN LOS ESTUDIANTES DEL
PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. ILLATHUPA-
2015**

TESISTA:

Gerardo Edmundo, Rivas Castañeda

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN FÍSICA**

HUÁNUCO - PERÚ

2017

UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**LOS JUEGOS PRE DEPORTIVOS EN EL APRENDIZAJE DE LOS
FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL EN LOS ESTUDIANTES DEL
PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. ILLATHUPA-
2015**

TESISTA:

Gerardo Edmundo, Rivas Castañeda

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN FÍSICA**

HUÁNUCO - PERÚ

2017

DEDICATORIA

A mis padres y hermanos por su apoyo incondicional en mi formación personal y profesional.

Al Dr. Agustín Rojas Flores, por brindarme su orientación de calidad.

AGRADECIMIENTO

A la plana docente de la Universidad Nacional “Hermilio Valdizán” en particular a los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Especialidad de Educación Física, por haber contribuido con su esfuerzo en mejorar nuestro espíritu investigador.

Al Director de la Institución Educativa Illathupa, quien autorizó y brindó las facilidades del caso para aplicar el Programa de nuestra investigación.

Al profesor de educación física, Fernando Gozar, por ceder parte de su tiempo en el desarrollo de las sesiones experimentales.

A los estudiantes del primer Grado “E” y “F” por participar activamente en la aplicación de nuestra investigación, mostrando en todo momento entusiasmo y cooperación voluntaria en cada uno de las sesiones.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Resumen.....	VIII
Abstract.....	IX
Introducción.....	X
Presentación.....	XII

CAPITULO I MARCO TEÓRICO

1.1 antecedentes.....	13
1.2 bases teóricas.....	14
1.3 Evolución de la concepción del juego.....	15
Teorías sobre del juego.....	20
Beneficios que proporciona el juego de la persona humana.....	20
Los juegos pre – deportivos.....	25
Características de los juegos pre-deportivos.....	26
1.4. Iniciación deportiva.....	27
Fundamentos técnicos del fútbol.....	40
La conducción.....	41
El pase.....	42
El remate.....	46
El Dribling.....	47
Recepción.....	49
Definición de términos básicos.....	50

CAPÍTULO II HIPÓTESIS, VARIABLES Y DEFINICIONES

OPERACIONALES

2.1. Hipótesis general.....	51
2.2. Hipótesis específicas.....	52
2.3. Variables.....	52
2.3.1. Definiciones operacionales.....	52
2.3.2. Variable independiente.....	52

2.3.3. Variable dependiente.....	52
2.4. Población y muestra.....	53
2.4.1. Población.....	53
2.4.2. Muestra.....	54
	54
CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Métodos y técnicas.....	55
3.1.1 método.....	55
3.1.2. Técnicas.....	55
3.2. Tipo y nivel de investigación.....	55
3.2.1. Nivel de investigación.....	55
3.3.2. Tipo de investigación.....	56
3.3. Diseño de investigación.....	56
3.4. Instrumentos de investigación.....	56
CAPITULO IV RESULTADOS	
4.1 descripción de los resultados.....	58
4.2 prueba de hipótesis.....	70
Hipótesis general.....	70
Hipótesis específicos.....	70
CONCLUSIONES.....	76
SUGERENCIAS.....	77
BIBLIOGRAFÍA.....	78
BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA.....	80
ANEXOS.....	81

RESUMEN

La presente investigación, denominado “los juegos pre deportivos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del futbol en los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa 2015”, pretende contribuir de alguna u otra forma en la mejora de los fundamentos técnicos del futbol, ya que en la mayoría de la Instituciones Educativas se observa que los alumnos solo juegan por diversión, recreación, o pasatiempo.

Se tomó como muestra a 29 estudiantes del primer grado “E” de educación secundaria como grupo experimental, y 29 estudiantes del primer grado “F” como grupo de control.

A quienes se les aplico un pre prueba y pos prueba para comparar resultados, y las dimensiones que se evaluaron son: conducción del balón, pase del balón, Dribling del balón, remate del balón y recepción del balón.

Las actividades realizadas en la presente investigación nos dieron un resultado efectivo ya que los estudiantes durante el proceso han ido superando paulatinamente su aprendizaje mediante los juegos pre deportivos teniendo en cuenta los objetivos planteados en la presente investigación.

La efectividad de la presente investigación queda demostrada en los resultados finales al hacer una comparación entre el grupo experimental y el grupo control, lo cual demuestra que esta investigación es viable y que contribuye al desarrollo integral del estudiante.

ABSTRACT

The present research, called "them games pre sports in the learning of them fundamentals technical of the football in them students of the first grade of education secondary in the I.E. Illathupa 2015", aims to contribute of any u another form in it improves of them fundamentals technical of the football, since in it most of the institutions educational is observed that them students only play by fun, recreation, or hobby. The research corresponds to the type of applied research. It shows is selected through the sampling not probabilistic, composed by 29 students from the first grade "E" of education secondary as group experimental, and 29 students of the first grade "F" as group of control. Who will apply them a pretest and postprueba to compare results.

Research shows that the value of calculated $t = 6.60$ is greater than the critical t value = 1.69 therefore accepted the has and refuses the H_0 , so we can ensure that the pre games improve learning in the technique of driving the ball in football in the first grade of secondary education in the Illathupa - 2015 I.E.

Word key:

Those games pre sports, Those fundamentals technical of the football

INTRODUCCIÓN

La Educación Física permite mejorar las cualidades y capacidades físicas para obtener un mejor desarrollo corporal y deportivo. Logra cambios positivos y el estado de ánimo de la persona. Aparece concentrada de manera explícita como uno de los fines a cumplir por la educación en todos sus niveles y modalidades, mediante actividades físicas recreativas deportivas y otros; los que van a contribuir a un desarrollo integral.

El deporte es un medio de la educación física cuya finalidad práctica es poner a prueba las fuerzas corporales y espirituales de los estudiantes llevando así a una afirmación y perfeccionamiento de la personalidad, permitiendo describir sus posibilidades y limitaciones como valorarse a sí mismo y a los demás durante su práctica.

Dentro de esta perspectiva estamos desarrollando el presente proyecto titulado: **“los juegos pre deportivos son el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol en los estudiantes del primer grado de secundaria en la I.E. `ILLATHUPA 2015”**. Con la finalidad de optimizar y superar las dificultades que presentan los alumnos, en los fundamentos técnicos del futbol. El informe de investigación que ponemos a vuestra consideración está estructurado en los siguientes capítulos:

Capítulo I. detallamos el **marco teórico**, donde damos a conocer los antecedentes con trabajos de investigación que tienen relación al tema de expresión oral; por otra parte, se fundamenta las bases teóricas científicas y la definición de términos básicos.

Capítulo II, denominado **hipótesis**, en donde se encuentran la hipótesis, las variables e indicadores que han sido operacionalizadas.

Capítulo III, llamado **marco metodológico**, donde detalla, explica e identifica las metodologías, técnicas e instrumentos aplicados en la investigación, el nivel

al cual pertenece, que es experimental, el tipo de investigación aplicada, diseño, población y muestra y por último la validez del instrumento por el Juicio de Expertos.

Capítulo IV, denominado **resultados**, donde detalla el tratamiento estadístico y análisis de datos, prueba de hipótesis finalmente realizamos la discusión de resultados.

Capítulo V denominado **Bibliografía**, donde se detalla toda la parte bibliográfica del web – internet y de libros

Capítulo VI llamado **Anexos**, donde damos a conocer y resumir todo el proyecto, en la matriz de consistencia del proyecto de investigación, Instrumentos de recolección de información, Sesiones de clase experimental de fútbol.

Para concluir el informe del trabajo de investigación, se considera las conclusiones de la investigación, las sugerencias para mejorar y ampliar la investigación y superar los problemas colaterales al estudiado, culminado con la bibliografía, referencias web gráficas y anexos donde se adjuntan los instrumentos empleados en la investigación, las evidencias y documentos validados.

Esperamos haber contribuido en la solución de un problema de los muchos que existen en el Sector Educativo de nuestro país.

PRESENTACIÓN

En afán de promover la práctica del fútbol y para ayudar a ejecutar uno de los gestos técnicos básicos, elaboramos un programa de juegos para aplicar en estudiantes del nivel secundario, cuyo proyecto se titula: “los juegos pre deportivos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol en los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa 2015”. El fin de este proyecto es mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos: conducción, pase, remate Dribling y recepción del fútbol. Esperamos que ésta sea el inicio de una etapa en nuestra vida que permita despertar el interés por lo que practicamos para así sentirnos parte del mundo y significar algo en él.

Los juegos pre deportivos consisten en la elaboración y aplicación de sesiones experimentales que estará orientada a aprender y perfeccionar los fundamentos técnicos del fútbol; la conducción, pase, remate, Dribling y recepción en el fútbol.

El proyecto es tal vez la planificación de lo que se viene más adelante, así que allí se verán los resultados después de aplicar los instrumentos y demás procesos que son necesarios para establecer una tesis.

Finalmente se recalca que una investigación en nuestro medio es difícil de realizarlo con las medidas estrictas que se requiere, por lo que es obvio la existencia de limitaciones materiales, porque ya sabemos que para el potencial del ser humano no existe límites.

CAPITULO I MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

Como antecedente se han tenido referencia de tesis que coincidía relativamente a esta investigación.

Luego de haber visitado las bibliotecas de los centros superiores de enseñanza de la localidad de Huánuco, estamos en la condición de reportar que no existen trabajos afines al que pensamos realizar, pero sí algunos que muestran cierta similitud; a saber:

ANTECEDENTES NIVEL LOCAL:

1) JARA S. (2003) en su tesis titulada "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL 2º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DEL C.E. N° 32008 "SEÑOR DE LOS MILAGROS HCO 2003", concluye que: a) los juegos aplicados de manera sistemática en la educación de los alumnos desarrollados la creatividad de manera lenta pero progresiva de los alumnos de 2º grado, b) Se determinó que los aspectos que sirven de base en el desarrollo de la creatividad de los alumnos, se encuentran en los aspectos intelectuales motores y afectivos, c) Los juegos y la creatividad manifiesta una relación univoca. Tal como se plantea en las sociedades modernos.

2) HURTADO E. (2003) en su tesis titulada: "APLICACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS PARA EL DESARROLLO DE LA PSIMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL N° 2002 DE HUÁNUCO – 2003", concluye que: a) Los juegos son medios muy importantes y significativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. B) Los juegos recreativos deben ser programados de manera secuencial y dosificada a la edad

de los niños, donde pueden sentirse a gusto y sin ninguna forma de imposición ni restricción. C) Los componentes de la psicomotricidad gruesa que se ha logrado desarrollar en ser habilidades y destrezas son: Reconocimiento de su esquema corporal, orientación espacial, coordinación dinámica y lateralidad. D) Los juegos por ser manifestaciones más importantes en la vida del niño deben ser utilizados para la consolidación de los componentes de la psicomotricidad gruesa. E) Los docentes de Educación Inicial deben considerar con mayor énfasis en sus programas curriculares los juegos recreativos para lograr el desarrollo de las habilidades y destrezas de los componentes de su psicomotricidad gruesa.

3) ALVARADO C. y SUMARAN M. (2001) En su tesis titulada: “EL JUEGO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE NIÑAS Y NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DEL C.E.I. N° 003-HCO- 2001” concluye que: a) El juego como medio ayuda a interactuar con los demás, poner en práctica las habilidades sociales, intelectuales y emocionales en los niños de 5 años de edad. Esta influencia positiva del juego en el desarrollo de la inteligencia emocional se puede observar que el G.E. supera en un 38,11. al G.C, b) El juego cuando se aplica adecuadamente antes o durante las actividades de aprendizaje, hace que los niños desarrollen sus capacidades de manejar y controlar sus emociones, interactuar con los demás y guiar sus pensamientos y conducta. C) La aplicación permanente de juegos adecuadamente seleccionados ayuda significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de edad.

1.2 BASES TEÓRICAS

EL JUEGO

El juego etimológicamente proviene de dos palabras griegas que son:

Jocus = Ligereza, frivolidad, pasatiempo.

Lodus = Acto de jugar

Definición.

El juego constituye la acción física del hombre en la sociedad, como expresión del proceso de dominio corporal en su cualidad motriz. Existen múltiples definiciones. A continuación, se menciona algunas de ellas.

“El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis). (Mg. Alejandro Lizana 2011)

De esta definición creemos que es necesario destacar su universalidad como el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Popularmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

“El juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de rendimiento del hombre, en sus intereses y en su estado de ánimo y que se manifiesta de una manera espontánea y consciente en la búsqueda de satisfacciones internas”.(“Congreso Nacional de Educación Física, Deportes y Recreación”, 2007, p. 55)

1.3 EVOLUCIÓN DE LA CONCEPCIÓN DEL JUEGO.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía). Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el

juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del pre ejercicio).

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación). Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Sternberg, dice: "Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. (Formas de juego, p. 15).

Por lo que afirma el autor es necesario reflexionar en el sentido de que los adultos debemos proteger y bien orientar el juego de nuestros niños; rompiendo inclusive el falso concepto que tenemos algunas personas en el sentido de que condenamos el juego que a veces realizan los niños en la escuela, ya pensamos

que a ella deben ir a aprender y leer y escribir inmediatamente, cuando esto debe ser fruto de una acción pedagógica práctica y utilitaria.

Berger y Thompson, argumentan lo siguiente: “Comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir” (Psicología del desarrollo, p. 28).

Por ello pensamos que el aula de clases o los ambientes donde los niños juegan y hacer deporte, deben estar revestidos de ambientes placenteros, como una condición previa a los aprendizajes subsiguientes.

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativa del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño. Berger y Thompson, agregan:

“Retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura). Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1964, 1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la enculturización)(Psicología del desarrollo, p. 35).

Por lo que somos del parecer que los niños, tanto en el hogar como en la institución educativa, no deben jugar por jugar, sino que los juegos deben ser de naturaleza útil a los desarrollos posteriores. Según Bruner y Rogoff:

“Vygotsky (1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. El Konin (1980), perteneciente a la escuela histórica cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto. La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (El Juego, definición y características más comunes, p. 55).

De los planteamientos que realizan los autores resaltamos la importancia social del juego, el mismo que debe hacerse con ciertas reglas que los niños deben acatar para darle funcionalidad a este importante campo del quehacer humano.

A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones... etc, actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes.

Según Vygotsky: El juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), Consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

Desde una perspectiva norteamericana, los juegos utilizados como instrumento educativo en la Unión Soviética elevarían notablemente el nivel de conformidad social y sometimiento a la autoridad de los niños. Bronfenbrenner reporta:

“Existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además, considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico. (Aproximación a la educación infantil, p. 71),

De ahí que pensamos que es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la **afectividad, sociabilidad, motricidad** entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

TEORÍAS SOBRE EL JUEGO.

CUADRO N° 1

EL CUADRO MUESTRA LAS DIVERSAS TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Clasificación	Autor	Nombre	Resumen
Biológicas. En que el niño juega para desembarazarse de energía y desarrollarse en todos sus aspectos.	Spencer	Energía superflua.	“El juego es un gasto de energías que el niño posee en exceso”
	Carl	Teoría del juego con estímulo de crecimiento	“El juego actúa favorablemente sobre el crecimiento de algunos órganos”
	Freud	Teoría psicoanalítica	“En el juego se dan manifestaciones encubiertas o se compensa el sentimiento de inferioridad”
Educativas. En que el niño juega por atavismo, por curiosidad lo que le da experiencia	Stanley	Atavismo.	“Los juegos son rudimentos de las actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad”
	Hall Mackdougall	Instinto modificado.	“En el juego los instintos son modificados y expresados de una manera diferente que si el individuo actuara con un interés serio”
Sociales. En que el niño juega para asociarse con otros.	Karl Gross	Ejercicio preparatorio	“El juego es un ejercicio de preparación para la vida”
	kant		“El juego actúa en función purgativa de los instintos que pueden ser nocivos para el estado de la civilización”

1.4 BENEFICIOS QUE PROPORCIONA EL JUEGO DE LA PERSONA HUMANA

a. **La afectividad:** El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. Spitz, Wallon, Winnicott dicen algunas referencias:

El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

b. La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos como el que aquí vamos a trabajar.

c. La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse "causa". Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

d. La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

e. La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad

lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes. Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social... del niño, presentamos una tabla en la que si bien aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

CUADRO N° 2

ASPECTOS QUE MEJORAN EL JUEGO

<p>DESARROLLO PSICOMOTOR</p>	<p>a. Coordinación motriz b. Equilibrio c. Fuerza d. Manipulación de objetos e. Dominio de los sentidos f. Discriminación sensorial g. Coordinación viso motora h. Capacidad de imitación</p>
<p>DESARROLLO CONGNITIVO</p>	<p>a. Estimula la atención, la memoria, b. la imaginación, c. la creatividad, d. la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático e. Desarrolla el rendimiento f. comunicación y el lenguaje, y el pensamiento niño g. Produce satisfacción emocional h. Controla la ansiedad i. Controla la expresión simbólica de la agresividad j. Facilita la resolución de conflictos k. Facilita patrones de identificación abstracto</p>
<p>DESARROLLO SOCIAL</p>	<p><u>Juegos simbólicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Procesos de comunicación y cooperación con los demás • Conocimiento del mundo del adulto • Preparación para la vida laboral • Estimulación del desarrollo moral <p><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos • Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales • Disminuye las conductas agresivas y pasivas • Facilita la aceptación interracial
<p>DESARROLLO EMOCIONAL</p>	<p>Desarrolla la subjetividad sexual</p>

LOS JUEGOS PRE - DEPORTIVOS.

Denominamos juegos pre-deportivos a aquellos que tienen elementos de la técnica de los deportes, así tenemos pre-deportivos de Fútbol, de Baloncesto, de Atletismo o de gimnasia Rítmica Deportiva entre otros.

Tienen carácter competitivo y permiten conocer algunas reglas oficiales. En los juegos pre-deportivos, se propicia la adquisición de determinados movimientos, acciones y habilidades primarias que servirán de base posteriormente sencillas del deporte. Algunas de las reglas pueden ser variadas, pero no se puede incumplir al objetivo previsto a la asimilación de habilidades motrices deportivas.

Estas habilidades pueden estar solas en un juego; por ejemplo, desplazamiento o tiro y puede a su vez servir de base a varios deportes o a uno en particular, así tendremos un juego Pre-Deportivo, Simple-Básico-“Desplazamiento en zigzag”.

Pueden ser Básicos (para utilidad de varios deportes) o Específicos cuando solo sirven a un deporte y en ambos casos pueden ser simples con un solo elemento técnico, combinados con más de un elemento y complejos, cuando presentan acciones sencillas ofensivas y defensivas, sin exigencias técnicas, ni reglas oficiales.

Los juegos pre - deportivos contienen en su desarrollo aspectos de la técnica de los elementos técnicos de cualquier deporte, a partir de 4to grado son muy utilizados por constituir contenidos de los programas de Educación Física.

Según Pérez de Corcho Sánchez.....“Los Juegos Pre-deportivos son una forma lúdica motora, de tipo intermedio entre el juego y el deporte, que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor; su contenido, estructura y propósito permiten el desarrollo de destrezas motoras que sirven de base para el desarrollo de habilidades deportivas ya que contienen elementos afines a alguna disciplina deportiva”. (Programa: Entrenamiento Deportivo. Unidad Curricular: Juegos Pre-deportivos. PáginaWeb (internet).

A lo que manifiesta el autor agregamos que su aplicación se halla estrechamente relacionada con el campo de la educación física, la recreación y los deportes. Con este tipo de juego se prepara al escolar para el tránsito al deporte mientras el profesor dispone de una variada gama de juegos que aplicados convenientemente, pueden cubrir de una manera divertida y más natural el periodo de formación física que separa al juego del deporte, llenando las fases técnicas y también la formación físico-deportiva escolar

Son juegos de iniciación a habilidades deportivas adaptadas para la iniciación y el aprendizaje de deportes concretos. Son una forma didáctica y de la iniciación deportiva, donde el deporte se transforma en juegos más sencillos mediante adaptaciones a su reglamento.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS PRE-DEPORTIVOS:

Permiten la evolución del contenido de aprendizaje social ya que en mediante los Juegos Pre-deportivos se van adoptando progresivamente más reglas lo que hace que el jugador adopte nuevas destrezas, respete las normas establecidas y haga prevalecer los intereses del grupo por encima de los personales.

OBJETIVOS DE LOS JUEGOS PRE-DEPORTIVOS:

- a) Dominio de las capacidades motrices, e integración de los elementos técnicos a ellas.
- b) Ejecución global de los elementos técnicos sin atender a la eficacia del movimiento.
- c) Iniciación al aprendizaje técnico-táctico del deporte.
- d) Conocimiento básico de las reglas del deporte. Debido a que los juegos pre-deportivos proporcionan una gran diversidad de situaciones son difíciles de diferenciar de muchos de los juegos que se realizan habitualmente como los de persecución, lanzamientos, etc. Sin embargo hay, que tener en cuenta que nada distingue a un juego motriz de reglas de otro pre-deportivos más que el objetivo que se persiga. A través de su práctica se desarrollan capacidades y habilidades motoras, al mismo tiempo que la necesidad de jugar en equipo fomenta las relaciones de grupo, por lo que constituyen un medio formativo por excelencia en la iniciación deportiva.

1.4. INICIACIÓN DEPORTIVA:

Proceso de enseñanza aprendizaje seguido por un individuo para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución práctica de un deporte, desde que toma contacto con él hasta que es capaz de practicarlo con adecuación a su técnica, su táctica y su reglamento.

ETAPAS DE LA INICIACIÓN DEPORTIVA:

a) Inicio (Básica): Amplía la base motriz del niño (a) con el fin de conseguir un alto nivel psicomotor.

b) Desarrollo: Se lleva a cabo la enseñanza de los elementos fundamentales del deporte de forma global para conseguir la asimilación de sus elementos básicos. Esta etapa es ideal para la aplicación de los Juegos Pre-deportivos.

c) Perfeccionamiento: Sigue la proyección lógica de la técnica, perfeccionando los elementos más simples e introduciendo otros más complejos. Etapa ideal para aplicar juegos pre-deportivos específicos y las formas jugadas.

Formas jugadas:

La forma jugada constituye un tipo de juego, de estructura muy simple que no posee en si una intención de juego propiamente dicha, sino que más bien se ubica en un punto intermedio entre el ejercicio y el juego y se orienta al aprendizaje, la adaptación y acondicionamiento de una tarea (Navarro 1993) El autor resalta que en la forma jugada el juego puede mantenerse en tanto conserve cierta incertidumbre, ya que una vez alcanzado el dominio, es necesario elevar la dificultad de la tarea, es decir que, la forma jugada debe ser presentada con matices lúdicos sin perder de vista la rentabilidad del aprendizaje.

Con la forma jugada se busca el dominio de los elementos técnicos del deporte, fomentado por la práctica del mismo.

Aportes de los juegos pre-deportivos a la iniciación deportiva:

Las reglas de juego conforman los problemas de índole motriz que deben superarse en el transcurso del juego, caracterizada por la gran cantidad de decisiones y juicios que los participantes deben tomar en el desarrollo del juego.

El aprendizaje técnico se realiza por medio de la acción repetitiva de habilidades específico-técnicas.

Las habilidades técnicas globales se ubican dentro de los contextos del juego, realizados de acuerdo a las demandas de cada situación y construidos a partir de un conjunto amplio de experiencias motrices.

Se distinguen dos tipos de pre-deportes, los de carácter genérico, que buscan la adquisición de habilidades y desarrollo de destrezas utilizables en varios deportes, como por ejemplo aquellas que fundamenta el pase sin tener en cuenta el deporte de que se trate y los de carácter específico, cuyo objetivo es la adquisición y dominio de una actividad específica en un determinado deporte.

En la enseñanza deportiva cuando se trabaja con niños no se debe olvidar que están en pleno desarrollo de todas sus capacidades y por tanto hay que respetar todo el proceso evolutivo en que están inmersos. Cada etapa de crecimiento necesita un trabajo planificado y sin precipitación que le ayude a completar estas capacidades. El entrenamiento en edades tempranas debe ser enfocado hacia un trabajo motivador y lúdico a la vez, por lo cual el juego va a ser el mejor instrumento para llevar a cabo esta tarea.

La motivación y el gusto por el deporte son premisas básicas que hay que respetar y fomentar en estas edades. Para el niño (a) cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse es bien recibida; el juego que contribuye al desarrollo integral del niño (a) lo podemos emplear para inducir a la práctica deportiva y de esta forma convertirlo en un método de trabajo indispensable en la iniciación deportiva. El objetivo de los juegos pre-deportivos en la primera etapa

De iniciación deportiva debe estar basado en el carácter lúdico del aprendizaje y en la coordinación dinámica general en donde se desarrollen las habilidades fundamentales de correr, trepar, lanzar, etc., por medio de juegos globales en los que se utilicen las mínimas reglas posibles y el máximo carácter participativo.

La mayor parte de los juegos deben estar enfocados a la adaptación y familiarización con los elementos que después se integrarán al deporte, en donde no interesa una gran progresión técnica.

Los juegos no deben resultar aburridos y deben estar enfocados a contenidos ligados a la parte básica de las tareas motrices potenciando la imaginación e intuición del niño (a).

Cada momento del desarrollo requiere que se potencien unas facetas más que otras, cada edad tiene unas características físicas y psicológicas que condicionan la enseñanza de un deporte, por lo que otro elemento necesario en el aprendizaje de cualquier deporte, son las formas jugadas, que contribuyen a la adquisición de los contenidos básicos de la actividad deportiva que se quiere enseñar y se pueden practicar individual o colectivamente con o sin material.

Consideraciones a tener en cuenta en los juegos pre deportivos:

- Ser adaptables.
- Poseer una amplia gama de variables.
- Fomentar un proceso interno de aprendizaje.
- Fomentar el descubrimiento.

Los juegos y su influencia en el desarrollo psicológico, biológico y social de los niños.

Desde el punto de vista Psicológico:

En la actividad lúdica se forman más intensivamente las cualidades psíquicas y las particularidades de la personalidad del niño. Dentro del juego se constituyen otros tipos de actividad que con posterioridad adquirirán una particular importancia.

La actividad lúdica influye en la formación de los procesos psíquicos voluntarios, así durante el juego se comienza a desarrollar en los niños

La atención y la memoria voluntarias. Dentro de las condiciones del juego, los niños se concentran mejor y memorizan más.

Las propias condiciones del juego exigen que el niño se concentre en los objetos que están dentro de la situación lúdica, así como también en el contenido de las acciones realizadas y del argumento. Si el pequeño no quiere prestar atención a lo que se requiere de él en una situación lúdica precisa, si no recuerda las condiciones del juego, simplemente el resto de los compañeros lo expulsan del

mismo. La necesidad de comunicación, de estímulos emocionales, mueve al niño hacia una concentración y memorización.

La creación de situaciones lúdicas y de las acciones de ésta, ejercen una influencia constante en el desarrollo de la actividad intelectual del niño de edad pre -escolar.

En el juego, el niño aprende a accionar con los sustitutos del objeto, él le da al sustituto una nueva denominación lúdica en relación con la idea del juego, y actúan con este sustituto de acuerdo a la denominación dada.

El objeto sustituto se convierte en un apoyo para el pensamiento. Sobre la base de las acciones con los objetos sustitutos, el niño aprende a pensar acerca del objeto real. Gradualmente, las acciones lúdicas con los objetos se van abreviando; el niño aprende a pensar acerca del objeto y actuar con él, en el plano intelectual. De este modo, el juego, contribuye en gran medida, a que el niño pase al pensamiento en el plano de la representación.

A la vez, la experiencia de las inter.-relaciones lúdicas, y particularmente de las inter.-relaciones reales del niño en el juego de roles con argumento, está determinada sobre la base de una propiedad particular del pensamiento, que le permiten desdoblarse, para situarse en el punto de vista de otras personas, anticipar la conducta futura de ellos, y sobre la base de esto, estructural la conducta propia.

El juego ejerce una gran influencia en el desarrollo del lenguaje.

La situación lúdica requiere de cada niño participante en ella, un determinado nivel de desarrollo de comunicación verbal. Si el niño no está en condiciones de expresar inteligentemente sus deseos con relación, al desarrollo del juego, si no es capaz de comprender las instrucciones verbales de sus compañeros de juego, hacerse entender por sus compañeros estimula el desarrollo del lenguaje de relación.

El juego de roles tiene una importancia determinante para el desarrollo de la imaginación. En la actividad lúdica el niño aprende a sustituir los objetos por otros, y asumir papeles. Esta capacidad se basa en el desarrollo de la imaginación. En los juegos a los niños mayores de la edad preescolar ya no les son imprescindible los objetos-sustitutos, así como tampoco les son necesarias muchas acciones

lúdicas. Los niños aprenden a sobrentender los objetos y las acciones que se realizan con ellos, a crear nuevas situaciones en su imaginación. El juego puede en este caso, desarrollarse en el plano interno.

La influencia del juego en el desarrollo de la personalidad del niño, consiste en que a través de éste, el conoce la conducta y las inter.- relaciones de los adultos, que se convierten en un modelo para su propia conducta, y en el juego, adquiere los hábitos fundamentales de comunicación y las cualidades indispensables para el establecimiento de las Inter.-relaciones con sus coetáneos.

El juego, cuando atrae al niño y lo obliga a someterse a las reglas contenidas en cada papel asumido, contribuye al desarrollo de los sentimientos y de la regulación volitiva de la conducta.

Los Juegos desde el punto de vista Biológico:

Los juegos motrices actúan sobre el cuerpo en su conjunto, es decir trabajan gran cantidad de grupos musculares. Combinándolos inteligentemente, se evita el ejercicio unilateral de determinadas partes del organismo, se logra más bien una influencia equilibrada de la constitución total.

En casi todos los juegos menores se exigen además de la carrera, también la inclinación, el enderezamiento, extenderse, girar, dar vueltas, saltar, empujar, etc. Por la regular el jugador no se da cuenta de la función natural y reconfortante de éstas actividades, a causa de la consagración al juego.

Los juegos menores se caracterizan por sus pausas cortas en las que predomina la alegría; los mismos constituyen un recreo para la actividad nerviosa superior, creando las premisas para poder continuar en el momento siguiente el juego con la mayor concentración.

Se recomienda que los juegos menores se lleven a cabo al aire libre para que puedan actuar también los estímulos biológicos naturales.

El conocimiento de las características fundamentales de las diferentes edades, es algo que debe dominar el profesor para determinar qué tipo de juegos y actividades emplear, no obstante para comenzar este estudio es necesario conocer primero: los niveles de enseñanza y edades en correspondencia a cada nivel.

Influencia de los juegos en el Desarrollo Social de los niños.

En preescolar es esencialmente un ser asociable, su egocentrismo le impide comprender al grupo como unidad superior a la suya, lo cual dificulta una verdadera integración grupal, su relación con los demás es individualidades en paralelo. No cooperan, y es por ello que en el juego cada uno juega para sí y nunca para el equipo, no suelen respetarse demasiado las reglas y todos quieren ganar.

A pesar de todo en éste período se da un comienzo de respeto de las normas y reglas de funcionamiento del grupo, aunque en general no se someten a ellas estrictamente. Aparece también una mejora en la conducta de autonomía (lavarse o comer) como resultado de los aprendizajes recibidos y de la presión del grupo donde se desenvuelven.

Como se desprende de los estudios de Piaget (1959), en este campo laboral es todavía heterogéneo, no existe conciencia clara del deber y las normas las recibe mágicamente de los adultos. El lenguaje presenta un gran avance en lo oral y lo convencional, tanto en la morfología como en la sintaxis, a partir de los 6 años comienza la etapa de socialización plena del sujeto, a lo largo de ella comprende que ha de adaptarse a una unidad superior a su propio eje.

Esa unidad tiene como necesidades de funcionamiento autónomo, es algo más que la agregación mecánica de varios sujetos, teniendo un significado propio.

Así mismo asimila que sus actividades y funcionamiento se han de regir por unas normas o reglas que hay que aceptar, concientizar y poner en práctica en toda su amplitud.

Esto permite poner en funcionamiento actividades regladas y grupales, como los juegos y los deportes.

La competición es otro fenómeno que comienza con esta edad y es una consecuencia de la actividad cognitiva de evaluación, por lo que mide y compara; sin embargo no es una competencia a imagen adulta, es menos compleja y sin tantas contaminaciones culturales y emocionales. En otra vertiente, podemos decir que mejora la comunicación gracias al avance del lenguaje y por el aumento de la interacción grupal, también es la fase de comienzo de una moral autónoma, aparece la idea del deber moral y un sistema de valores de raíz fundamentalmente social. Se manifiesta una marcada predilección por las compañías, suelen ser afines en edad, dándose la existencia del líder.

Importancia de los Juegos en la Formación de Valores.

Los juegos como un medio de la Educación Física adquieren una gran importancia para el desarrollo multilateral en los diferentes períodos evolutivos estudiados, no obstante alcanzan un papel relevante en la etapa pre escolar que es donde se sientan las bases de un desarrollo correcto, considerándose en esta etapa como la actividad rectora del niño.

En el primer año de vida se le deben ofrecer al niño actividades de juegos que le permitan la identificación con esta etapa fundamentalmente imitando al adulto u objeto que ha llamado su atención.

Los atrae grandemente los juegos con pelotas y realizan juegos motrices con tareas sencillas como por ejemplo: Cambio de bloques. En la etapa de 6-9 años predominan los juegos con gran variedad de movimientos por ejemplo los recorridos, realizan juegos con cantos, todo tipo de juegos motrices fundamentalmente los de persecución.

Se acentúan los juegos con contenido social como por ejemplo:

El juego a la Escuelita, al Médico y sobre todo en los juegos motrices gustan demostrar sus habilidades y destrezas.

En la etapa de 9-12 años se promueve la competición, donde el niño siente gran placer por los juegos en grupo o equipos. Realiza todo tipo de juegos motrices con mayores exigencias, se apasionan por medir sus fuerzas con otros compañeros y participan con gran placer en los juegos pre-deportivos.

Valor Educativo del Juego:

El juego ha sido estudiado científicamente por muchos investigadores filósofos, psicólogos, pedagogos y pensadores de la talla de Johan Hizinga, Roger Calloit, José María Cajigal, Piaget El Konin, Zhokovskaia, etc.,

Desarrollaron profundas teorías sobre él y coinciden en destacar el valor educativo del juego; Considerando que él ha sido muy similar en todas las civilizaciones con una serie de variaciones que dan al juego características propias de cada pueblo, país o región donde se practique, pero que no varían su esencia.

Todos ellos coinciden al afirmar que el juego es “una cultura propulsora de los demás” pues parten de que el juego es la más antigua expresión cultural de la humanidad.

Muchos han sido los estudios realizados en torno a los juegos, sin embargo no existe una definición precisa que pueda abarcar todo lo que representa el juego; sobre todo en la vida de los niños. El juego posee un variado complejo y rico contenido lo que imposibilita ofrecer una completa concepción de su naturaleza, teniendo en cuenta la influencia que ejerce en disímiles esferas de actuación del hombre.

A pesar de lo antes expuesto entendemos necesario detenernos en algunas definiciones del juego reflejando los puntos de vista de varios autores, resaltando la importancia que le atribuyen al mismo mediante lo que pretendemos destacar por qué elegimos el juego y no otro medio para transmitir conocimientos sobre olimpismo en la educación física.

Para Huizinga: "Actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas que tiene su objetivo en sí misma y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría".

(Entrenamiento Deportivo, p. 42)

Consecuentemente, el juego tiene un matiz propio que hace que al mismo tiempo podamos sentir sensaciones diferentes tensiones y alegrías; algo increíble. El juego es divertido y siempre implica la participación activa del jugador, pero siempre respetando una serie de reglas que posibilitan adquisición de ciertas normas de conductas en los niños de ahí su efecto educativo, ejerciendo gran influencia en el desarrollo psíquico del niño pues coadyuva a la formación de su personalidad.

Arnolf Rusell menciona: "El juego de los niños se entiende como una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad externa a ella sino por sí misma". (Los juegos y los juegos cooperativos, p. 75)

Por tanto, el juego es un elemento importante, primordial, en el juego exteriorizan sentimientos como el placer, la satisfacción al realizar algo deseado, lo que posibilita el intercambio del niño con objetos, con el medio y consigo mismo; pues mediante el juego se desbordan energías.

Para A.V Zaporozhete: "El juego constituye la primera forma de la actividad asequible al niño que presupone una reproducción constante y un

perfeccionamiento de nuevos movimientos". (Programa de entrenamiento deportivo p. 39)

Razón por la que adquiere un valor incalculable sobre todo para los niños, pues es un encanto maravilloso que invita a todos a ejecutarlo, mediante su práctica los niños adquieren, desarrollan y perfeccionan habilidades motrices. Los juegos adornan y enriquecen la vida de los niños, con él son más felices, comprenden y se adaptan mejor a la realidad que los rodea.

Para Terry Orlieck: "El juego de califica el juego como el reino mágico de los niños" y "Jugar en un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. (Unidad curricular: El juego, p 6)

A lo que manifiesta el autor agregamos ¿a qué niño no le agrada jugar?, para ellos el juego es una acción sagrada que sin saberlo los forma para la vida, debido a que son muchos los rasgos que lo caracterizan y lo hacen especial.

John Huizinga aporta: "La característica principal del juego es que es libre, es libertad", señalando además que se presenta, como una actividad de recreo, de diversión determinada por un límite de tiempo, lo que posibilita que al mismo tiempo cree orden y sea orden. "El juego oprime, libera, arrebatata y hechiza". (Entrenamiento deportivo, p. 34)

De lo manifestado anteriormente por el autor es imprescindible resaltar que en toda acción lúdica se debe respetar la libertad del niño o niña.

Es algo increíble lo que experimenta el niño al jugar, con el juego describe el mundo y mediante el introduce en su entorno social. "Aprender a jugar es aprender a vivir".

Vsevolodsri-Gerngross afirman: El juego es una: "Actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total fuera de su situación práctica real. La significación social del juego en las etapas tempranas del desarrollo del hombre, reside en su papel colectivista". (Programa de entrenamiento deportivo, p. 16)

En este caso, es importante destacar el papel colectivista del juego, como soporte del desarrollo de múltiples acciones posteriores y de naturaleza educativa.

También cabe recalcar que el juego es fuente para el desarrollo moral y las normas que se manifiestan en él son la base de las relaciones humanas de los niños posibilitando además el juego la formación del colectivo infantil, estimulando la independencia y la actitud positiva de los niños hacia el trabajo.

El valor moral del juego considerándolo como “un placer moral” argumentando que el juego está condicionado a determinadas reglas que son más o menos estrictas. La ejecución de las mismas produce una satisfacción moral en el niño ya que consideran el juego como un asunto serio que implica autoafirmación.

El juego no solo contribuye a la formación de determinadas cualidades morales, el juego también favorece el entorno intelectual del niño.

Jean Piaget al respecto dice. “Dentro de los marcos del desarrollo intelectual por lo intelectual sin tener en cuenta el papel que ejerce el juego en esta transformación se destaca que el juego orienta al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incomprendible a lo comprensible para él, el juego es la expresión de un pensamiento nuevo aun débil que se fortalecería mediante acciones o vínculos del niño con el entorno. (Los procesos de adaptación del niño, p 25))

Por ello es que mediante el juego no se desarrollan operaciones intelectuales aisladas, sino que de forma radical, cambia la posición del niño hacia el mundo que lo rodea y se forma un mecanismo de cambio de posición y coordinación de sus puntos de vista con otros posibles puntos de vistas, precisamente este cambio habrá las posibilidades y vías para el paso del pensamiento a un nuevo nivel para la formación de nuevas operaciones intelectuales.

Del juego pueden surgir tales combinaciones y una orientación tal en sus cualidades, que pueden conducir a una posterior utilización de lo aprendido como instrumento para la solución de una tarea.

Finalmente es necesario destacar que la actividad vital del niño es el juego, para comprender que bien orientados están los aprendizajes escolares por medio de juegos motores, se lograrán aprendizajes significativos que permitirán desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales.

Es interesante notar que la posibilidad que tiene el maestro de generar el vínculo entre el material aprendido y los conocimientos previos del alumno, se puede lograr de la forma más natural y sencilla, por medio de juegos educativos los niños obtienen el mayor número de experiencias y aprendizajes espontáneos, por el juego. Por lo que el juego resulta un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizaje significativo en sus alumnos”.

Selección apropiada de los Juegos:

Dentro de los juegos motrices como medio de la Actividad Física se destaca fundamentalmente la variedad de movimientos que puedan adquirir diferentes características como por ejemplo: Juegos donde predominan las carreras, los saltos, los lanzamientos, etc. Y que nos dan la posibilidad de desarrollar los movimientos básicos de movilidad o perfeccionar las capacidades motrices.

Sin embargo durante la práctica sucede muy a menudo que al aplicar un mismo juego, en algunos casos se califican como bueno y en otros como mal o regular. Si hacemos un análisis más profundo con respecto al contenido del juego las condiciones en que se realiza, etc., nos damos cuenta que la principal causa de la diferencia en cuanto a la efectividad del juego, se debe a la inadecuada selección e incorrecta selección del juego.

Para obtener buenos resultados, el profesor al seleccionar el juego debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- El tipo de actividad en que van a ser utilizados, ya sea en la clase de Educación Física, en el entrenamiento deportivo, gimnasia matutina, gimnasia básica, actividades recreativas, entre otras, ya que cada una tiene tareas bien planificadas.
- Las particularidades, intelectuales y físicas de cada edad, del sexo, como exigencias básicas en la selección de uno u otros juegos que permiten ejercer una influencia correcta y relación con el desarrollo del niño.
- Se debe tener en cuenta el desarrollo motriz del juego, basándose en los movimientos predominantes que posibiliten ir orientándolos fundamentalmente en función de la enseñanza de los deportes.

- Su influencia educativa ya que el profesor debe fijar para cada juego objetivos concretos con el fin de desarrollar continuamente las capacidades físicas y mentales de los niños.
- Conocer previamente el material que se va a necesitar y disponerlo con tiempo suficiente.

PAPEL DEL PROFESOR EN LA DIRECCIÓN DEL JUEGO Y SU COLOCACIÓN

La dirección del juego comienza cuando el profesor da la orientación para que se inicie el mismo. Debe tratar en lo posible que no sea necesario el abandono del juego por parte de los jugadores, no obstante, si se realiza algún juego con eliminación, es conveniente que los eliminados comiencen rápidamente un juego.

Las decisiones deben darlas a conocer en forma clara, en voz alta y posteriormente crear un ambiente amistoso entre los jugadores.

Antes de comenzar con las explicaciones de un juego, el profesor debe tener en cuenta:

- Que el grupo de alumnos esté en una forma adecuada que les permita ver y oír las explicaciones y demostraciones, a su vez el profesor debe tener una visión general de todo el grupo.
- Se recomienda que durante la explicación del juego el profesor siente a los alumnos.
- No debe quedar ninguno a espaldas del profesor, así como evitar que los alumnos estén frente al sol.
- Que la atención de los alumnos no se desvíe hacia otras actividades que se realicen a su alrededor.

Esto se garantiza utilizando una adecuada formación y colocándose en el lugar adecuado de acuerdo a la misma, ejemplo:

- Cuando la formación es en círculo, el profesor debe colocarse entre los alumnos, formando parte del círculo.
- Si utiliza la formación en filas, estas no deben ser muy largas y se colocará al frente, a una distancia prudencial, aproximadamente en el centro para que los estudiantes lo puedan observar y a su vez el profesor pueda controlarlos a todos.
- El semicírculo es una de las formaciones más adecuadas y el profesor se colocará frente a los alumnos en el centro de dicha formación.

- En hileras se recomienda mayor cantidad de las mismas y la colocación del profesor será igual que la utilizada para la formación de filas.
- Al utilizar en un juego la formación en círculo por equipos, el profesor debe colocarse separado de los círculos y aproximadamente en el centro de los mismos, para tener una visión general de todos los alumnos, y estos a su vez lo puedan ver y escuchar. Cuando se realice un juego que la meta esté alejada de la arrancada, el profesor debe colocarse en la meta para dar decisiones justas.

PASOS METODOLÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO:

Cada profesor debe tener una imagen clara del juego que enseñará a sus alumnos. La lógica estructura de los juegos, los motivos e intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el profesor utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos y con ello, garantizará el dominio por parte de los alumnos del contenido del juego y su participación activa en los mismos.

Los pasos metodológicos son los siguientes:

- a) Enunciación del Juego:** Dar a conocer el nombre del juego que se va a desarrollar.
- b) Motivación y Explicación:** Se realizará inmediatamente después de la enunciación, consiste en la conversación o cuento que hace el profesor con el fin de interesar a los alumnos por la actividad, en ocasiones de una buena motivación depende en parte el éxito de la actividad. Por otra parte la explicación debe ser comprensible, conjuntamente con la descripción y la utilización de los medios audiovisuales de los juegos. El valor de la descripción consiste en la forma artística de exponer el contenido, que debe ser atractiva y dramatizada, con los alumnos mayores donde los juegos y sus reglamentos son más complejos, se realiza una explicación del contenido y de las reglas.
- c) Organización y Formación:** En este caso se incluye todo lo concerniente a la distribución, selección apropiada de los guías del grupo y formación de equipos desnivelados y que decaiga el interés por el juego.

d) Demostración: Consiste en aclarar los objetivos del juego y explicar de forma más sencilla, ya sea el profesor con algunos alumnos o con todo el grupo la forma en que se debe llevar a cabo el juego.

e) Práctica del Juego: Una vez que se ha demostrado el juego debemos llevarlo a la práctica, a la señal del profesor el juego comienza, aprovechándose todas las situaciones de duda que se produzcan para detenerlo y hacer aclaraciones que faciliten la comprensión del mismo. El profesor debe procurar que todos los alumnos participen para que reafirmen el aprendizaje de la actividad, además, actuará como árbitro y enmendará las faltas cometidas.

Aplicación de las Reglas: Durante la práctica del juego, se van explicando las reglas o sea, los aspectos que los alumnos deben tener en cuenta para que el juego se desarrolle con éxito.

f) Desarrollo: Consiste en la ejecución del juego hasta llegar a su resultado final, no se procederá a su realización hasta que todos los participantes lo hayan comprendido.

Variantes: Después que se ha desarrollado el juego, el profesor puede realizar variantes y junto con éstas la introducción de nuevas reglas.

La variante consiste en que utilizando la misma organización, se puedan cambiar los desplazamientos, aumentar la complejidad, etc., siempre cumpliendo el objetivo trazado.

g) Evaluación: Aquí evaluamos los resultados del juego, los esfuerzos del grupo y de los alumnos en particular.

FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL

Si consideramos que la técnica es fundamental en cualquier deporte y se consigue a base de mucho esfuerzo, sacrificio, constancia entregada en los entrenamientos, a través de una adecuada metodología. En el fútbol no lo es menos, y su aprendizaje no resulta fácil, teniendo en cuenta que está relacionada con los miembros más torpes del jugador, a excepción del portero, que puede usar las manos además de las piernas. Así, a la técnica futbolística, Arpad Csanadi define como:

“modo de ejecutar todos los movimientos posibles en el fútbol. Los fundamentos que se desarrolla, por su importancia y por ser parte principal de la técnica son los movimientos con el balón y se puede clasificar en: conducción del balón, pase del balón, remate del balón, Dribling del balón y recepción del balón”

1. LA CONDUCCIÓN:

Es la acción y efecto de conducir, dirigir, llevar de un sitio a otro. Es poner en movimiento el balón por medio del contacto con el pie dándole trayectoria y velocidad teniendo visión panorámica, aplicado para avanzar y preparar el Dribling en carrera siempre que nos permite el cambio de ritmo.

Para la Escuela Superior de Entrenadores:

“Es la técnica por la cual el jugador domina y desplaza el balón al ras del suelo mediante una sucesión de toques con cualquier parte del pie. Es la acción técnica más natural, ya que es la que más relación guarda con la marcha al trote y a la carrera” (Curso para Entrenadores de menores. p. 2

Reviste las siguientes modalidades:

- **Conducción con el empeine interior**, al balón se le empuja con dicha superficie, la punta del pie que conduce gira hacia fuera, la rodilla está flexionada y alejado del eje longitudinal del cuerpo, el pie está más bien suelto. El tronco está inclinado hacia delante y hacia el lado de la pierna de apoyo, los brazos van al ritmo natural de la carrera. La mirada en el balón pero solamente al momento del contacto, luego la vista va levantada. El balón tiene que ir a corta distancia del pie, de manera que siempre esté dominado y controlado.
- **Conducción con el empeine total**, Se utiliza cuando el jugador tiene campo libre por delante y los contrarios no están cerca, ya que el desplazamiento del balón es más largo. El eje longitudinal del pie va siempre hacia delante en el momento del golpe con el balón, la pierna de la conducción va flexionada por la rodilla, el tronco vertical un poco hacia delante.
- **Conducción con el empeine exterior**, aquí el eje longitudinal del pie que realiza la conducción va hacia adentro, la rodilla un poco flexionada, el pie está flojo y se gira hacia adentro. El cuerpo está casi vertical, un poco caído hacia la pierna conductora.

Esta clase de conducción es rápida y se realiza cuando el contrario corre paralelo al lado del jugador.

2. EL PASE:

Es el fundamento técnico básico que se aplica constantemente en partido de fútbol. Por ello ocupa más espacio en el conocimiento teórico y la enseñanza-aprendizaje de los fundamentos técnicos con el único objetivo de perfeccionar el gesto técnico del toque del balón. El pase se realiza con cualquier parte del cuerpo que no penalice el reglamento de fútbol.

Para Arpad Csanadi: *“Al toque de balón le corresponde subdividirlo en Pase y Remate. Ambos corresponden a los mismos principios básicos de la técnica de golpear o tocar el balón” (Fundamentos técnicos del fútbol, p. 18)*

De lo que manifiesta el gran instructor húngaro deducimos que el toque del balón consiste en lanzarlo con una dirección, pero conscientemente y con alguna parte del pie. En la técnica del toque ejecutada con las diferentes partes del pie, se aprecian diferencias importantes. Pero en el mecanismo básico del toque todos son idénticos.

- Colocación de la pierna de apoyo (teniendo en cuenta el eje longitudinal del pie)
- Balanceo de la pierna de impacto.
- El toque del balón propiamente dicho.
- El acompañamiento posterior del balón con el pie.
- La posición del cuerpo

Zonas o puntos del golpeo de balón:

- Toque en la zona media, el balón va al ras de suelo. Cuerpo oblicuo, poco inclinado hacia adelante.
- Toque en la zona intermedia, el balón va a media altura. Cuerpo oblicuo, poco inclinado hacia atrás.
- Toque en la zona inferior, el balón se eleva. Cuerpo oblicuo tirado hacia atrás.

CUADRO N° 3

TIPOS DE PASE		
acuerdo a la distancia	acuerdo a la altura	acuerdo a la superficie de contacto
<ul style="list-style-type: none">• Pases cortos• Pases largos• Pases medianos	<ul style="list-style-type: none">• Pase a ras del suelo• Pase a media altura• Pase por elevación	<ul style="list-style-type: none">• Con la parte interna de pie• Con la parte externa del pie• Con el empeine• Con la punta del pie• Con el taco

La técnica de pase con el interior del pie.

La superficie de contacto está formada por la zona que va desde el principio del dedo gordo hasta el hueso del talón y el tobillo interior. Pero lo ideal es tocar el balón con la parte del arco plantar.

Puede ser ejecutado parado o corriendo. Corremos hacia el balón en línea recta, poniéndonos frente a él; la carrera corta, 2 metros, debe ser ligera, floja; la pierna de impacto la giramos hacia fuera, desde la cadera, por lo tanto, el plano longitudinal del pie debe estar perpendicular a la dirección del tiro; y la planta estará paralela al suelo. La rodilla del pie que golpea ha de flexionarse mientras que el pie de apoyo se mantendrá al lado del balón o unos 10 o 15 centímetros, con lo que el eje longitudinal del pie se hallará casi paralelo a la dirección del tiro. Asimismo, el cuerpo se inclinará un poco hacia delante, pero con la vista fija en el balón. En cuanto a la posición de los brazos, el miembro opuesto a la pierna de impacto estará flexionado a la altura del codo y se moverá hacia delante, mientras que el otro permanecerá pegado al cuerpo.

El movimiento de golpe de la pierna comienza desde la cadera. Las articulaciones de la rodilla y el tobillo han de estar flojas, pero en el momento del contacto hay que ofrecer una tensión para que la superficie sea dura; la intención ha de ser más de empuje que de choque. Una vez realizado el golpe las articulaciones vuelven a quedar flojas, y la pierna sigue el movimiento suavemente, asegurando la dirección del balón.

Se queremos que el balón no se eleve hay que golpearlo en el medio, y si queremos elevarlo debemos golpearlo abajo.

La técnica del pase del balón con el empeine interior.

A balón parado, la carrera será de 2 metros. La dirección de la carrera no coincide con la que llevará el balón, sino que se desvía de ella. La carrera debe tener una aceleración uniforme mientras que el paso anterior al golpe deberá ser más largo que el resto. La pierna de apoyo debe estar de 25 a 30 cm del balón. El plano longitudinal del pie forma un ángulo con la dirección del toque.

La pierna de apoyo se flexiona ligeramente en el tobillo y en la rodilla; el cuerpo se inclina cargando el peso hacia la pierna de apoyo. Los brazos se balancean. El brazo contrario a la pierna de impacto se balancea lateralmente durante el movimiento de la pierna. La mirada siempre debe estar fija en el balón.

Si queremos que el balón vaya al ras del suelo le pegamos en el mismo centro, mientras que si queremos elevarlo hay que golpearlo por debajo del centro.

Pase del balón con empeine.

El empeine total es la parte que se extiende desde el comienzo de los dedos hasta el inicio del tobillo, o lo que es lo mismo, la parte del pie cubierta por los cordones del botín. Con el empeine total podemos lograr el pase más largo, aunque su enseñanza es más difícil ya que el pie está muy estirado durante el toque y los dedos muy cerca del suelo, por eso en principiantes no es muy aconsejable, dado que no han desarrollado las sensaciones musculares ni las articulaciones del tobillo, la rodilla y la cadera.

Se usa para dar pases a grandes distancias. Con este golpe el balón adquiere mucha velocidad.

La técnica del empeine.

La carrera la empezamos a unos dos metros detrás del balón; la dirección coincide por completo con la dirección de salida del balón. El último paso es más alargado para asegurar la dirección del balón para que la pierna de toque tenga recorrido desde atrás.

La pierna de apoyo se sitúa a 10 ó 15 centímetros al lado del balón; la punta del botín mira hacia delante; la pierna de impacto se lanza hacia atrás bien floja,

desde la cadera y está fuertemente doblada en la rodilla; su parte inferior se echa hacia arriba, para que el lanzamiento hacia atrás corresponda a los músculos gemelos.

El brazo contrario a la pierna de impacto se mueve hacia delante, mientras que el otro brazo se balancea un poco hacia atrás. El cuerpo permanece casi vertical y la mirada fija sobre el balón.

Pase del balón con el empeine exterior.

El empeine exterior es la parte del pie que se extiende desde el borde exterior del empeine total hasta el filo exterior del pie. Es una superficie relativamente plana, bastante eficaz, sobre todo en balones en movimiento y en jugadores con pie grande y piernas arqueadas, puesto que durante el toque el pie de impacto se fuerza hacia adentro.

El pase a balón parado.

Esta técnica es un poco complicada por las características propias del golpe, dada la necesidad de coordinación y las posturas antinaturales del tobillo para ejecutar dicho toque.

La carrera se puede efectuar de dos maneras: de frente o virando un poco.

La longitud de la misma es de 2 metros, la velocidad va aumentando progresivamente, pero en el último paso frenamos el ímpetu para que la colocación sea exacta. El pie de apoyo colocado paralelamente al balón, a unos 15 a 20 centímetros, la rodilla un poco flexionada, el cuerpo inclinado ligeramente hacia delante y hacia el lado opuesto de la pierna de golpeo. El brazo de la pierna de apoyo se balancea lateralmente, quedando cruzado delante del cuerpo en el momento del toque. El brazo de la pierna de toque retrocede siguiendo el braceo normal. Las articulaciones y los músculos están flojos al iniciarse el lanzamiento y la pierna hay que llevarla lo más atrás posibles desde la rodilla a la cadera.

En el momento en que se produce el toque, el pie lo tensamos desde el tobillo y lo giramos hacia adentro; el cuerpo se inclina un poco hacia atrás desde la cadena de la pierna de toque, en tanto que los brazos no varían y la mirada en el balón durante el proceso del toque

3. EL REMATE

Fundamento técnico individual que consiste en golpear el balón con el fin de dirigirlo al arco rival en busca del gol. (Su objetivo es anotar el gol)

Para Arpad Csanadi: “Al toque de balón le corresponde subdividirlo en remate y pase. Ambos corresponden a los mismos principios básicos de la técnica de golpear o tocar el balón” (Fundamentos técnicos del fútbol, p. 18)

Tipos de remate:

a. de acuerdo a la superficie de golpeo:

Remate con el empeine.

Remate con el empeine interno.

Remate con el empeine externo

Remate con la punta del pie.

Remate con la rodilla

Remate con el taco.

Remate con la cabeza.

b. de acuerdo a la altura del balón.

Remate a ras del suelo.

Remate a media altura.

Remate de altura.

Remate de semi bolea o contra bote.

Remate de volea.

Remate de semichalaca.

Remate de media vuelta.

c. De acuerdo a la dirección del balón.

Remate en línea recta.

Remate cruzados o en diagonal.

Remate con efecto

Remate con el empeine.

Se realiza con la parte céntrica del empeine, justamente donde se encuentran los pasadores; sirve para rematar en forma recta potente.

Remate con el empeine interno.

Es el que más se emplea en el fútbol, abarca desde el dedo gordo del pie hasta el tobillo. Por consiguiente el cuerpo debe inclinarse ligeramente a un lado para ejecutarse correctamente.

Remate con el empeine externo.

Utiliza la superficie de contacto comprendida entre el dedo meñique y el tobillo.

Remate con la punta del pie.

Remate potentísimo pero en algunos remates o tiros es muy impreciso.

4. EL DRIBLING

Fundamento técnico individual que busca a través de la habilidad en el dominio del balón en carrera; sortear, eludir o evitar al adversario con el fin de llegar al arco rival o en algunos casos con el objetivo de no perder la posesión del balón. Su elemento más importante es la finta.

LA FINTA: Son los movimientos de engaño y ademanes que realiza el jugador con el cuerpo para desorientar al adversario y así poder superarlo.

Objetivos de la finta:

- Distraer la atención del adversario, para superarlos.
- Para ganar tiempo y espacio.
- Para no perder la posesión del balón.
- *Engaño sin balón = finta)*
- *(Engaño con balón que puede ser ejecutado con finta = Dribling)*

CARACTERÍSTICAS DEL DRIBLING

- Es un fundamento técnico-individual.
- Se necesita tener gran pericia técnica y un agudo sentido de la improvisación.
- Exige creatividad.
- En mitad de campo sirve para descongestionar; para mantener la posesión del balón; en nuestra área nos ayuda a sacarnos de encima a un rival.

TIPOS DE DRIBLING

A. según la complejidad de la ejecución

Dribling simple.-Busca superar al adversario de la manera más sencilla posible. Realizando el mínimo contacto con el balón.

Dribling compuesto.-Se utiliza la finta y el mayor número de superficies de contacto.

B. según la posición del adversario.

Dribling de frente.-Es cuando el jugador se encuentra cara a cara con el adversario y utiliza su ingenio y técnica del dribling para superarlo.

Dribling cuando el rival está detrás.-Es necesario cuando estamos de espaldas al arco rival y tenemos una marca asfixiante del adversario. El jugador tiene que necesariamente que desarrollar la capacidad de recepcionar, proteger, amagar y girar el cuerpo para zafar del acoso del rival.

Dribling cuando el rival esta al costado.-Se utiliza cuando el adversario logra darnos alcance y corre en paralelo a nosotros. El jugador debe desarrollar la capacidad de sobre-parar y con la misma iniciar nuevamente la carrera; de lo contrario cambiar de dirección en forma brusca; para salir de la marca.

C. Según la acción del que driblea.

Dribling en velocidad.-Busca aprovechar la velocidad del jugador para picar con el balón sorprender y superar al adversario, cambiando de velocidad.

Dribling de protección.-Su objetivo es proteger el balón hasta que las condiciones para progresar en el juego o pasar el balón mejoren, es un dribling preventivo.

Dribling con engaño.-Todo dribling requiere de engaño, en este caso se da una idea al rival y se hace lo contrario. Es algo natural que tengan los grandes

jugadores; es la suma de la improvisación, ingenio y técnica del dribling. La finta está presente también.

5. RECEPCION

Los jugadores de fútbol deben ser capaces de controlar los balones que reciben. La forma más fácil suele ser parar la pelota; en este caso, el balón debería ser situado en la posición ideal para el próximo toque. Los jugadores avanzados pueden usar el primer toque para hacer que el balón se mueva de forma rápida hacia donde tienen planeado correr. También pueden utilizar el primer toque para pasar el balón. Evitar el balón en vez de recibirlo puede despistar a los defensores oponentes y es un arma ofensiva en algunas situaciones.

Es una acción muy utilizada durante un partido, con el objetivo de recibir el balón, controlarlo y ponerlo a su servicio para desarrollar en buenas condiciones una acción posterior. La recepción en parada es aquella en la que se consigue controlar totalmente el balón en los pies, perdiendo el componente de velocidad pero aumentando la precisión en el manejo posterior del esférico.

La recepción en semi parada, para conseguir que el balón pierda parte de su valor inicial. La recepción de amortiguamiento se utiliza para controlar balones aéreos, con trayectoria descendente, y se produce una amortiguación de la aceleración con el que se llega la pelota.

El control del balón puede ser al ras de suelo, o bien con la cara interna de la bota, o con la planta del pie, con la punta hacia arriba y encajando la pelota entre la planta y el suelo. En los balones altos, se debe conseguir llevar el balón al suelo con posibilidades de ser jugado adecuadamente.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- a. **Coordinación motriz:** Capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado, de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz, a la necesidad del movimiento o gesto deportivo concreto".
- b. **Deporte** Conjunto de los ejercicios físicos que se presentan en forma de juegos, individuales o colectivos, practicados observando, ciertas reglas.
- c. **Equilibrio:** Es la capacidad de realizar y controlar cualquier movimiento del cuerpo contra la ley de la gravedad. Es la cualidad coordinativa que depende del sistema nervioso central.
- d. **Fútbol:** Juego reglamentado en el que se enfrentan dos equipos de 11 jugadores en cada equipo y gana el que logra introducir el balón en la portería contraria más veces reglamentariamente.
- e. **Fundamento técnico:** Es el empleo de diversas técnicas para impulsar el balón en distintas situaciones del juego. En todas ellas el balón debe ser golpeado. La conducción, el pase y el remate son los fundamentos básicos para la práctica del fútbol.
- f. **Habilidad motriz:** Capacidad resultante de coordinar y subordinar entre sí, la acción de aspectos cualitativos del movimiento, en busca de una respuesta eficaz a la práctica del fútbol.
- g. **Juego.-** Es una actividad espontánea y desinteresada que exige unas reglas que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto vencer.
- h. **Juego pre-deportivo:** Son todos aquellos juegos que sirven para introducir a los chicos en el deporte de competición. Se trata por lo general de juegos con un reglamento más limitado y que buscan reproducir gestos técnicos o situaciones determinadas, propias de un deporte específico.
- i. **Técnica** La técnica al igual que la estrategia se presenta constantemente en la vida cotidiana. La técnica es el medio que concreta la estrategia y la táctica.

CAPÍTULO II

HIPÓTESIS, VARIABLES Y DEFINICIONES OPERACIONALES

2.1. HIPÓTESIS GENERAL.

Los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol en estudiantes del primer grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa 2015.

2.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.

a. Los juegos pre deportivos permiten mejorar el aprendizaje en la técnica de conducción del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

b. Los juegos pre deportivos permiten mejorar el aprendizaje en la técnica del pase del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

c. Los juegos pre deportivos permiten mejorar el aprendizaje en la técnica de la recepción del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

d. Los juegos pre deportivos permiten mejorar el aprendizaje en la técnica del Dribling del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

e. Los juegos pre deportivos permiten mejorar el aprendizaje en la técnica del recepción del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

2.3. VARIABLES.

Variable Independiente.

- Los Juegos Pre Deportivos.

Variable Dependiente

- Aprendizaje de los fundamentos técnicos del futbol.

2.4. DEFINICIONES OPERACIONALES

Variable independiente:

Los juegos pre deportivos

Consistirá en la elaboración de una serie de juegos de una forma lúdica motora de tipo intermedio entre el juego y el deporte, que contienen elementos afines a alguna modalidad deportiva y que son el resultado de la adaptación de los juegos deportivos con una complejidad estructural y funcional mucho menor. Su contenido, estructura y propósito permitirán el desarrollo de destrezas motoras que sirven de base para desarrollar habilidades deportivas ya que contienen elementos y técnicas del futbol.

Variable dependiente:

Aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol

Consiste en desarrollar tres fundamentos técnicos del futbol: conducción, pase, remate, Dribling y recepción del balón; los cuales están siendo considerados como técnicas básicas dentro de la investigación. Estas técnicas poseen un valor de mayor relevancia dentro del desarrollo de un partido de fútbol y a la vez son claves para conseguir el objetivo deseado en el fútbol, nos referimos al "gol".

CUADRO N° 4

2.5. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
V.I. Los juegos predeportivos	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación de los juegos y habilidades motrices, aplicados al fútbol: • conducción del balón con las diferentes partes del pie. • Realización de pases en forma estática y en movimiento. <p>Ejecutar los diferentes tipos de remate a la portería.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de práctica de los juegos. • Elaborar los juegos pre-deportivos. • Metodología de aplicación de los juegos. • Evaluar la efectividad de los juegos en el dominio de habilites motrices. • Evaluación de los juegos. 	<p>10 sesiones experimentales:</p> <p>- Juegos Pre Deportivos</p>
V.D. Aprendizaje de los fundamentos técnicos del futbol	<p>Dominio de los fundamentos técnicos del fútbol, mediante los juegos pre-deportivos: conducción, pase, remate, Dribling y recepción del balón</p>	<p>Conducción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conduce adecuadamente el balón. • Eficiencia en el traslado del balón. • Buena postura para la conducción del balón. <p>Pase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Precisión al ejecutar el pase. • Eficiencia en la entrega del balón. • Habilidad para pasar el balón en forma Estática y en movimiento. <p>Remate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia en el remate del balón. • Ejecutar el remate con precisión. • Buena postura para rematar. <p>Dribling:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia en realizar el Dribling. • Habilidad para driblar el balón. • Buena postura para driblar el balón. <p>Recepción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepciona adecuadamente el balón. • Eficiencia en la recepción del balón. • Buena postura para recibir el balón 	<p>Guía de observación para evaluar los fundamentos técnicos del futbol</p>

2.6. POBLACIÓN Y MUESTRA:

Población.

La población está constituido por todos los alumnos que cursan del primer Grado al quinto grado de secundaria con las secciones "E" y "F"; de acuerdo a los datos obtenidos de los alumnos matriculados del 2015, existentes en la Dirección de La Institución Educativa Illathupa, en el presente año 2012,

haciendo un total de 326 alumnos que se encuentran distribuidos. Tal como se presenta en el siguiente cuadro.

CUADRO Nº 5
POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ILLATHUPA - 2015.

POBLACIÓN											
AGENTES EDUCATIVOS	I. E. "ILLATHUPA"										TOTAL
	1º		2º		3º		4º		5º		
	"E"	"F"	"E"	"F"	"E"	"F"	"E"	"F"	"E"	"F"	
ESTUDIANTES	29	29	29	24	34	31	36	42	35	26	315

FUENTE: Nómina de matrícula 2015.

ELABORADO: Por el investigador.

Por lo tanto nuestra población quedó conformada con un total de 315 estudiantes.

Muestra.

Para la muestra del presente trabajo de investigación se determinó mediante el tipo muestra no probabilística, tomando como referencia el control de asistencia y de acuerdo a los criterios técnicos de la investigación.

Entonces el tamaño de la muestra está conformada por 58 estudiantes del 1er grado, donde 29 alumnos de la sección "E" son el grupo experimental y el grupo de control son los alumnos de la sección "F" conformado por 29 alumnos.

En el siguiente cuadro se especifica la muestra.

CUADRO Nº 6
MUESTRA DE ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA ILLATHUPA - 2015

MUESTRA			
AGENTES EDUCATIVOS	I.E. ILLATHUPA - 2015		TOTAL
	GC - 1º E	GE - 1º F	
ESTUDIANTES	29	29	58

FUENTE: Nómina de matrícula 2015.

ELABORADO: Por el investigador.

Por lo tanto el grupo que se toma en cuenta en nuestra investigación es del 1er grado "F" con 29 alumnos.

CAPITULO III. MARCO METODOLOGICO

3.1. METODOS Y TECNICAS:

3.1.1 Método:

En el desarrollo de nuestro trabajo de investigación hemos utilizado el **método experimental**, que nos llevó tratar variables experimentales para poder determinar la causa – efecto que se produce en la muestra de estudio. Según HERNÁNDEZ SAMPIERI en su libro “Metodología de la Investigación”

3.1.2. Técnicas:

Las técnicas utilizadas en la siguiente investigación son:

- **Fichaje:** es una técnica de estudio que nos permite recoger datos de nuestra investigación en la que reflejamos nuestra capacidad de profundización.
- **Fichas textual.-** Se utiliza para reproducir conceptos, ideas y pensamientos con la versión
- **Ficha Bibliográfica.-** Nos permite recoger datos generales de los textos consultados como: apellidos, nombres, etc.
- **Recolección de datos:** son técnicas que consiste en recoger los datos sobre una situación existente para desarrollar los sistemas de información.
- **Tratamiento experimental.-** se aplica los juegos pre deportivos que permitirá mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos: conducción, pase, remate, Dribling y recepción del fútbol en los estudiantes.

3.2. TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

3.2.1. Nivel de investigación:

De acuerdo a la propuesta de HERNANDEZ SAMPIERI en su libro titulada “Metodología de la Investigación” la presente investigación corresponde a un **nivel experimental**, ya que se manipuló la variable independiente “Juegos Pre Deportivos” para determinar los efectos y la influencia que tiene para mejorar los fundamentos técnicos del fútbol.

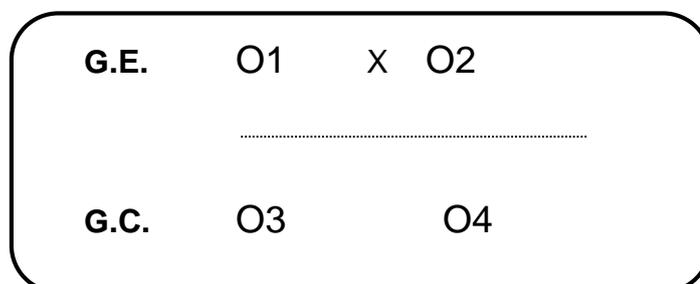
3.2.2. Tipo de investigación:

De acuerdo a la propuesta de HERNANDEZ SAMPIERI en su libro titulada “Metodología de la Investigación”, la presente investigación se enmarca dentro del tipo de **investigación aplicada** por que tiene como objetivo determinar y demostrar la influencia de los juegos predeportivos.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a nuestra investigación hemos visto por conveniente utilizar el diseño **Cuasi experimental** de dos grupos con Pre y Post (grupo control y grupo experimental). Según HERNANDEZ SAMPIERI en su libro titulada “Metodología de la Investigación”

Esquema



Dónde:

- G.E** = Grupo experimental
- G.C.** = Grupo de control
- O1** = Observación inicial – pre prueba G.E.
- X** = Experimento variable independiente.
- O2** = Observación final – post prueba G.E. después de Manipular la variable.
- O3** = Observación inicial – pre prueba G.C.
- O4** = Observación de salida – post prueba G.C.

3.4. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:

Para la ejecución del programa se utilizaron 8 sesiones sobre los Juegos Pre Deportivos, aplicándose en el grupo experimental.

Se utilizó la guía de observación para evaluar la práctica de los fundamentos técnicos adquiridos por el estudiante.

**CUADRO N° 7
CLASIFICACION DE LOS MEDIOS DE INVESTIGACION**

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	USO Y APLICACIÓN
FICHAJE	Ficha: bibliográfica, textuales, de resumen, de comentario, etc.	Para recoger información de las fuentes primarias y secundarias para el desarrollo del marco teórico.
OBSERVACIÓN	Medios tecnológicos: cámara fotográfica digital. Lista de cotejo Lista de control Ficha de observación	Para registrar todas las actividades realizadas por los educandos.
RECOLECCIÓN DE DATOS	Guía de observación	Para recoger datos y registrar y analizar los logros alcanzados por los estudiantes.

**CUADRO N° 8
DE LOS FUNDAMENTOS TECNICOS DEL FUTBOL**

Fundamentos técnicos del futbol	
CONDUCCION	<ul style="list-style-type: none"> • Conduce adecuadamente el balón. • Eficiencia en el traslado del balón. • Buena postura para la conducción del balón.
PASE	<ul style="list-style-type: none"> • Precisión al ejecutar el pase. • Eficiencia en la entrega del balón. • Habilidad para pasar el balón en forma estática y en movimiento.
REMATE	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia en el remate del balón. • Ejecutar el remate con precisión. • Buena postura para rematar.
DRIBLING	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia en realizar el Dribling. • Buena postura para realizar el Dribling. • Habilidad para driblar el balón.
RECEPCION	<ul style="list-style-type: none"> • Recepciona adecuadamente el balón. • Eficiencia en la recepción del balón. • Buena postura para recepcionar el balón

CAPITULO IV.

RESULTADOS

4.1 DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS

RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL

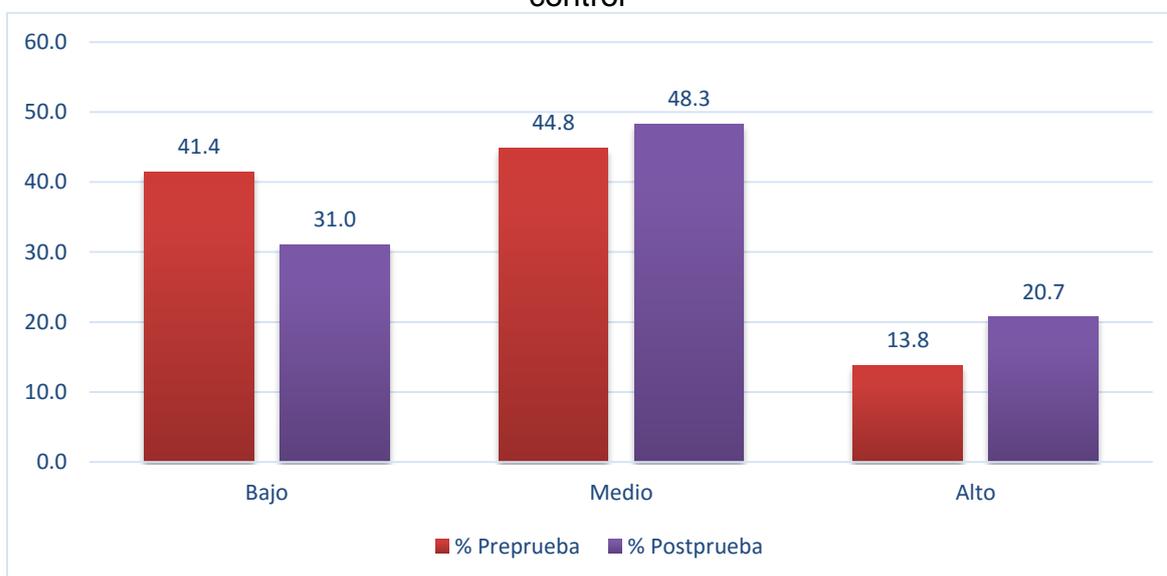
Cuadro N° 9

Resultados de nivel de conducción de balón en los estudiantes del grupo control

Nivel	Pre prueba		Post prueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	12	41.4	9	31.0
Medio	13	44.8	14	48.3
Alto	4	13.8	6	20.7
Total	29	100	29	100

Gráfico N° 01

Resultados de nivel de conducción de balón en los estudiantes del grupo control

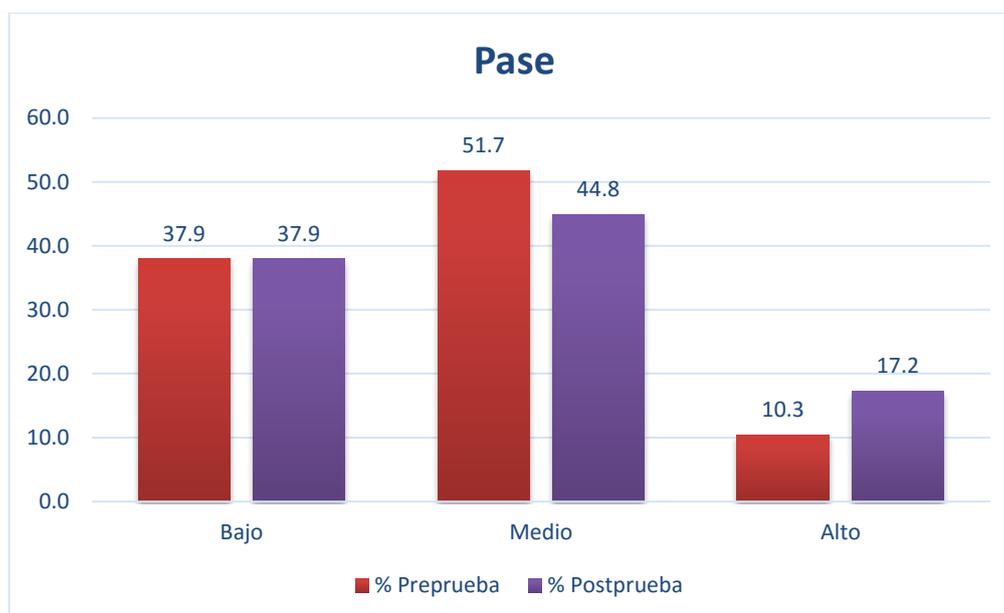


En la preprueba del grupo control, relacionado con la conducción del balón por parte de los estudiantes, se tiene; que el 41.4% se ubican en el nivel bajo, 44,8% en nivel medio, y 13,8% en nivel alto. En la postprueba se tiene 31,0 en nivel bajo, 48.3% en nivel medio y 20.7% en nivel alto. Podemos asegurar que no hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

Cuadro N° 10
Resultados de nivel del pase de balón en los
estudiantes del grupo control

Nivel	Pre prueba		Post prueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	11	37.9	11	37.9
Medio	15	51.7	13	44.8
Alto	3	10.3	5	17.2
Total	29	100	29	100

GRAFICO N°2
Resultados de nivel de conducción de balón en los estudiantes del grupo
control



En la preprueba del grupo control, relacionado con el pase del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 37.9% se ubican en el nivel bajo, 51.7% en nivel medio, y 10.3% en nivel alto. En la postprueba se tiene 37.9% en nivel bajo, 44.8% en nivel medio y 17.2% en nivel alto. Podemos asegurar que no hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

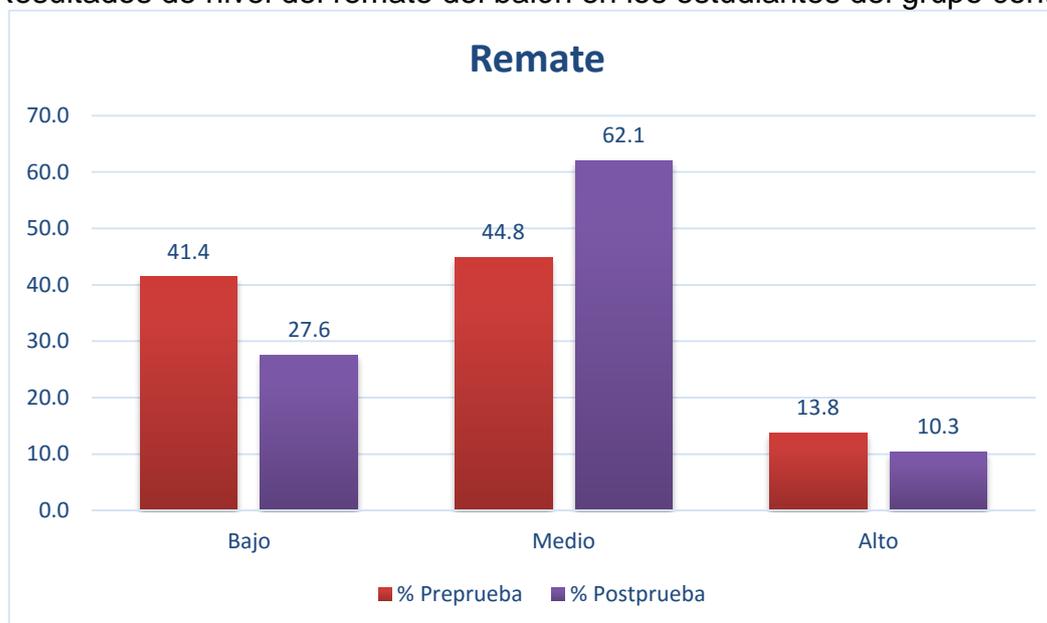
Cuadro N° 11

Resultados de nivel del remate del balón en los estudiantes del grupo control

Nivel	Pre prueba		Post prueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	12	41.4	8	27.6
Medio	13	44.8	18	62.1
Alto	4	13.8	3	10.3
Total	29	100	29	100

Cuadro N° 03

Resultados de nivel del remate del balón en los estudiantes del grupo control



En la preprueba del grupo control, relacionado con el remate del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 41.4% se ubican en el nivel bajo, 44,8% en nivel medio, y 13,8% en nivel alto. En la postprueba se tiene 27.68% en nivel bajo, 62.1% en nivel medio y 10.3% en nivel alto. Podemos asegurar que no hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

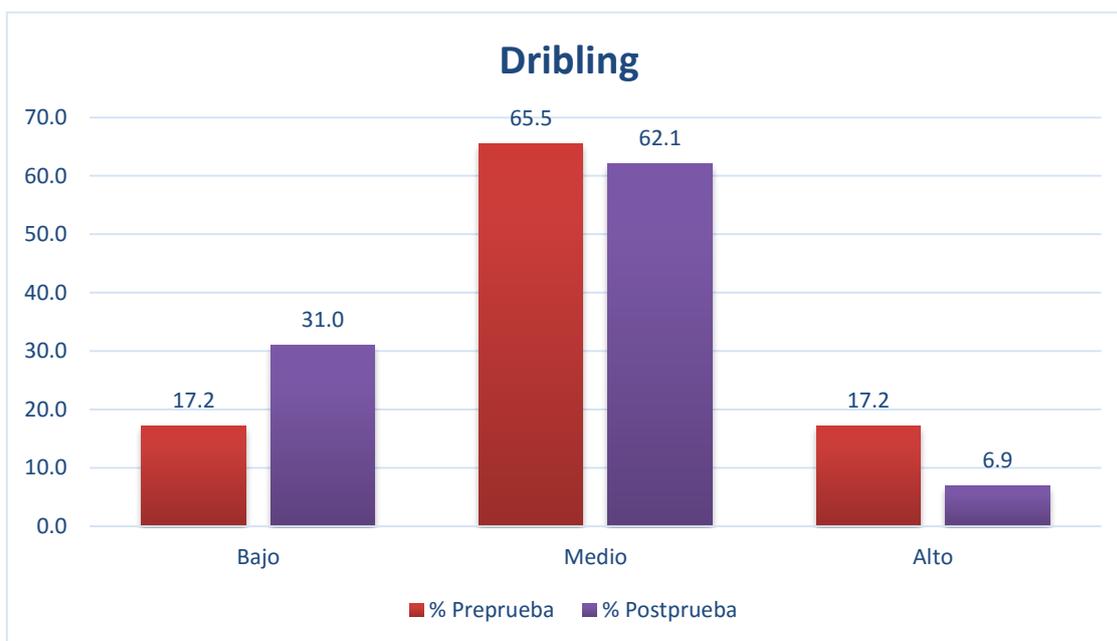
CUADRO N° 12

Resultados de nivel del Dribling del balón en los estudiantes del grupo control

Nivel	Pre prueba		Post prueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	5	17.2	9	31.0
Medio	19	65.5	18	62.1
Alto	5	17.2	2	6.9
Total	29	100	29	100

GRAFICO N° 4

Resultados de nivel del Dribling del balón en los estudiantes del grupo control



En la preprueba del grupo control, relacionado con el dribling del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 17.2% se ubican en el nivel bajo, 65.5% en nivel medio, y 17.2% en nivel alto. En la postprueba se tiene 31.0% en nivel bajo, 62.1% en nivel medio y 6.9% en nivel alto. Podemos asegurar que no hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

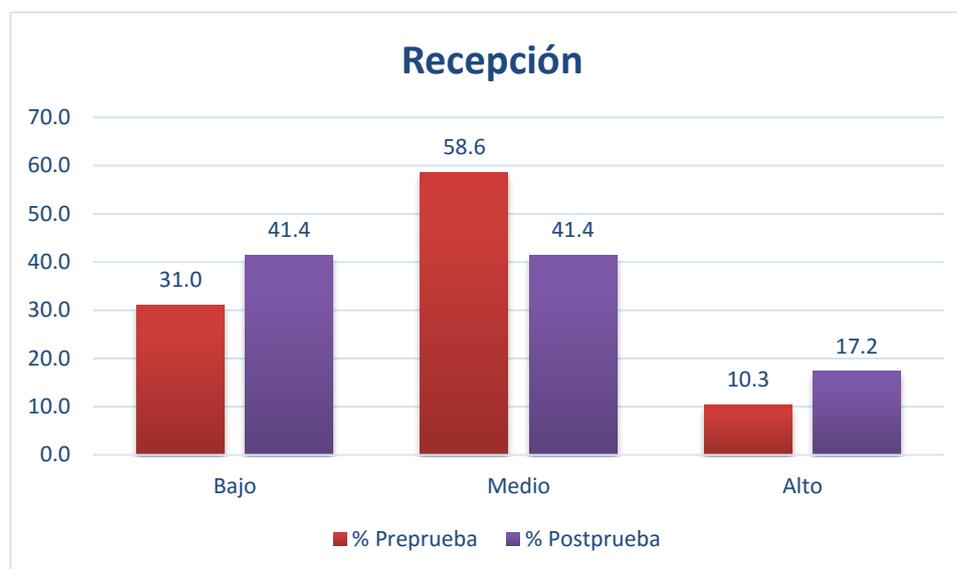
CUADRO N° 13

Resultados de nivel de recepción del balón en los estudiantes del grupo control

Nivel	Pre prueba		Post prueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	9	31.0	12	41.4
Medio	17	58.6	12	41.4
Alto	3	10.3	5	17.2
Total	29	100	29	100

GRAFICO N° 5

Resultados de nivel de recepción del balón en los estudiantes del grupo control



En la preprueba del grupo control, relacionado con la recepción del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 31.0% se ubican en el nivel bajo, 58.6% en nivel medio, y 10.3% en nivel alto. En la postprueba se tiene 41.4% en nivel bajo, 41.4% en nivel medio y 17.2% en nivel alto. Podemos asegurar que no hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

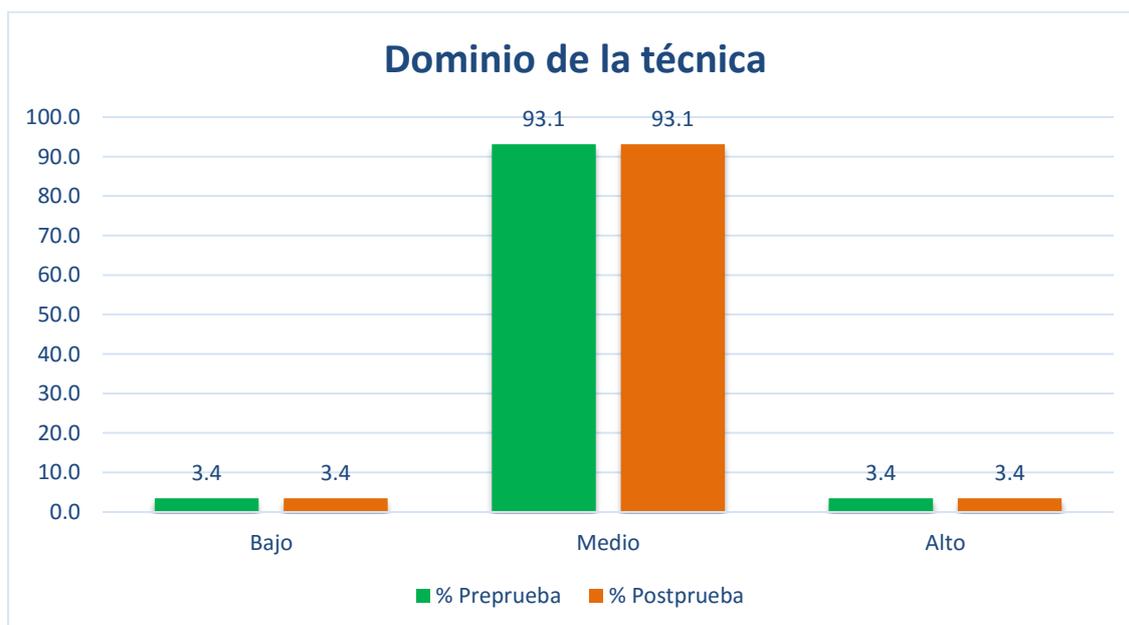
CUADRO N° 14

Resultados de nivel del dominio de la técnica en los estudiantes del grupo control

Nivel	Pre prueba		Post prueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	1	3.4	1	3.4
Medio	27	93.1	27	93.1
Alto	1	3.4	1	3.4
Total	29	100	29	100

GRAFICO N° 6

Resultados de nivel del dominio de la técnica en los estudiantes del grupo control



En el grupo control los resultados referente al dominio de la técnica del balón por parte de los estudiantes, se tiene que en la preprueba el 3.4% de estudiantes se ubican en el nivel bajo, 93.1% en nivel medio, y 3.4% en nivel alto. En la postprueba del se tiene 3.4% en nivel bajo, 93.1% en nivel medio y 3.4% en nivel alto. Como se observa en los resultados podemos aseverar que no hay diferencia significativa en los resultados

RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL:

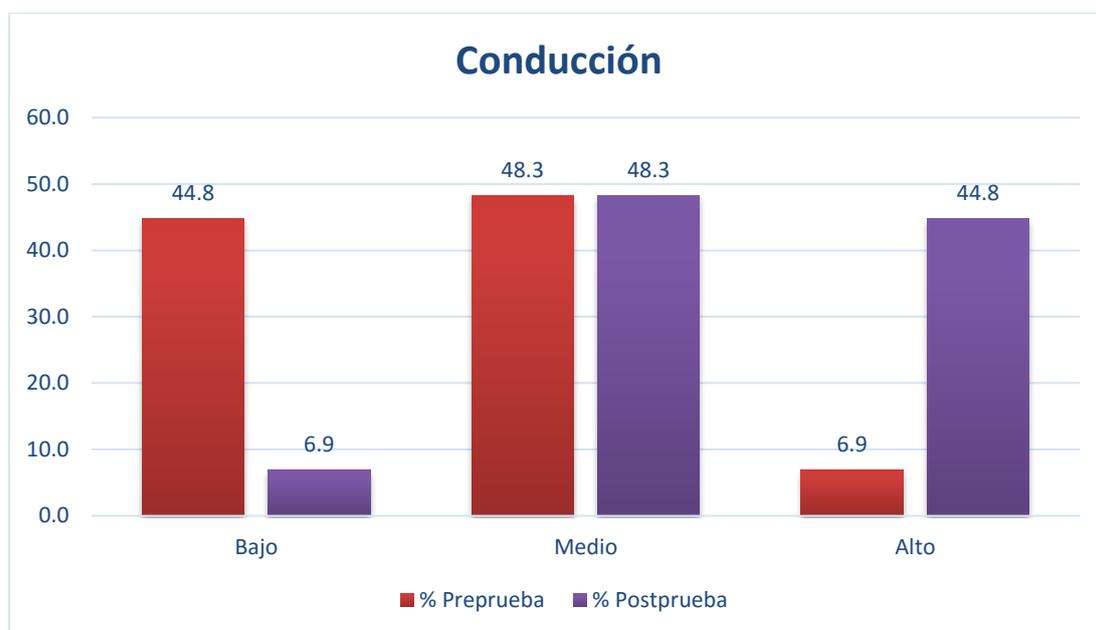
CUADRO N° 15

Resultados de nivel de conducción del balón en los estudiantes del grupo experimental

Nivel	Preprueba		Postprueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	13	44.8	2	6.9
Medio	14	48.3	14	48.3
Alto	2	6.9	13	44.8
Total	29	100	29	100

GRAFICO N°1

Resultados de nivel de conducción del balón en los estudiantes del grupo experimental



En la preprueba del grupo experimental, relacionado con la conducción del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 44.8% se ubican en el nivel bajo, 48.3% en nivel medio, y 6.9% en nivel alto. En la postprueba se tiene 6.9% en nivel bajo, 48.3% en nivel medio y 48.8% en nivel alto. Podemos asegurar que si hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

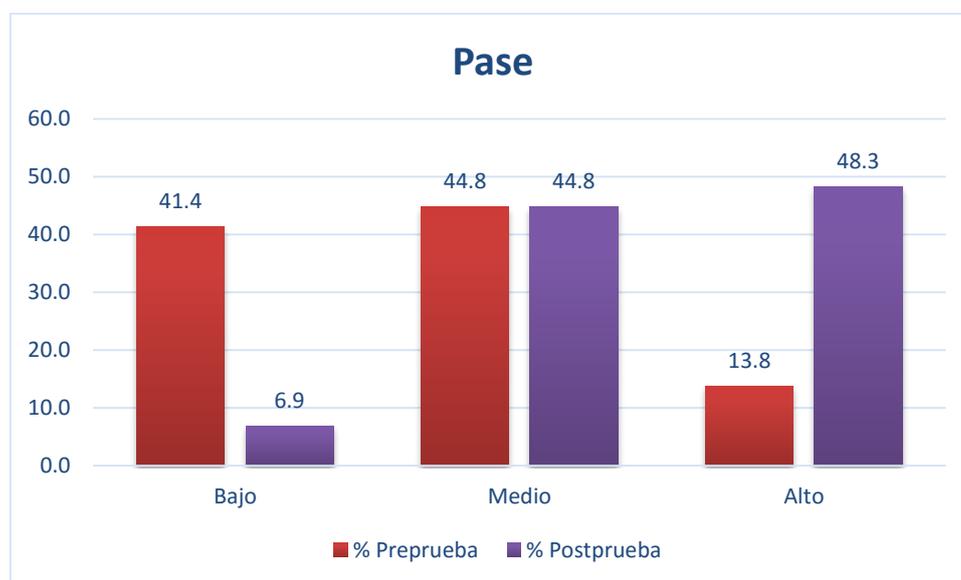
CUADRO N° 16

Resultados de nivel de pase del balón en los estudiantes del grupo experimental

Nivel	Preprueba		Postprueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	12	41.4	2	6.9
Medio	13	44.8	13	44.8
Alto	4	13.8	14	48.3
Total	29	100	29	100

GRAFICO N°2

Resultados de nivel de pase del balón en los estudiantes del grupo experimental



En la preprueba del grupo experimental, relacionado con el pase balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 44.4% se ubican en el nivel bajo, 44.8% en nivel medio, y 13.8% en nivel alto. En la postprueba se tiene 6.9% en nivel bajo, 44.8% en nivel medio y 48.3% en nivel alto. Podemos asegurar que si hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

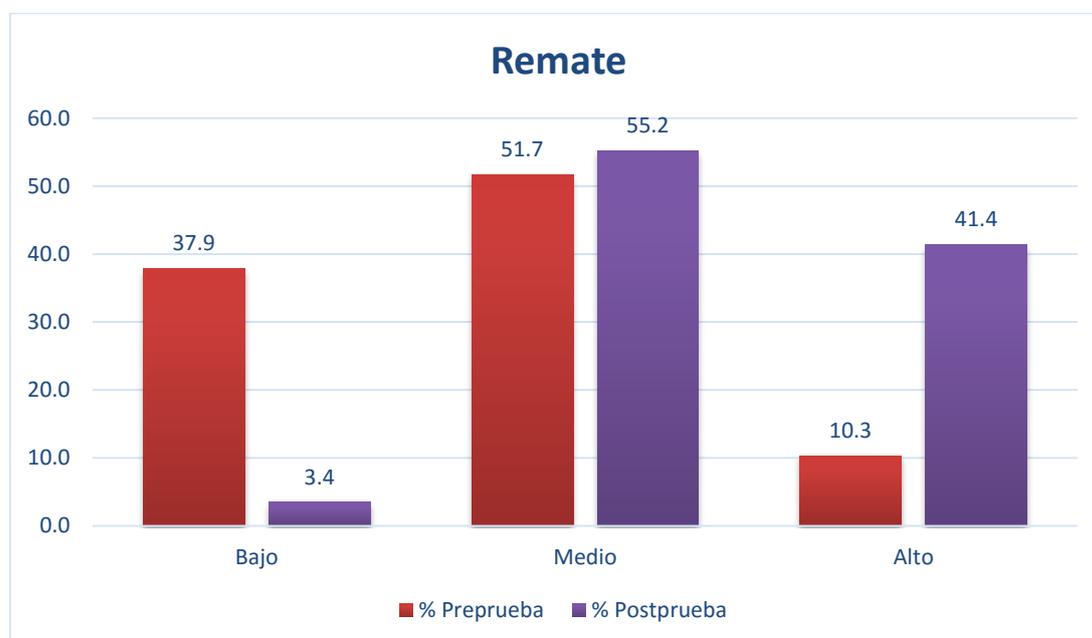
CUADRO N°17

Resultados de nivel de remate del balón en los estudiantes del grupo experimental

Nivel	Preprueba		Postprueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	11	37.9	1	3.4
Medio	15	51.7	16	55.2
Alto	3	10.3	12	41.4
Total	29	100	29	100

GRAFICO N°3

Resultados de nivel de remate del balón en los estudiantes del grupo experimental



En la preprueba del grupo experimental, relacionado con el remate del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 37.9% se ubican en el nivel bajo, 31.7% en nivel medio, y 10.3% en nivel alto. En la postprueba se tiene 3.4% en nivel bajo, 55.2% en nivel medio y 41.4% en nivel alto. Podemos asegurar que si hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

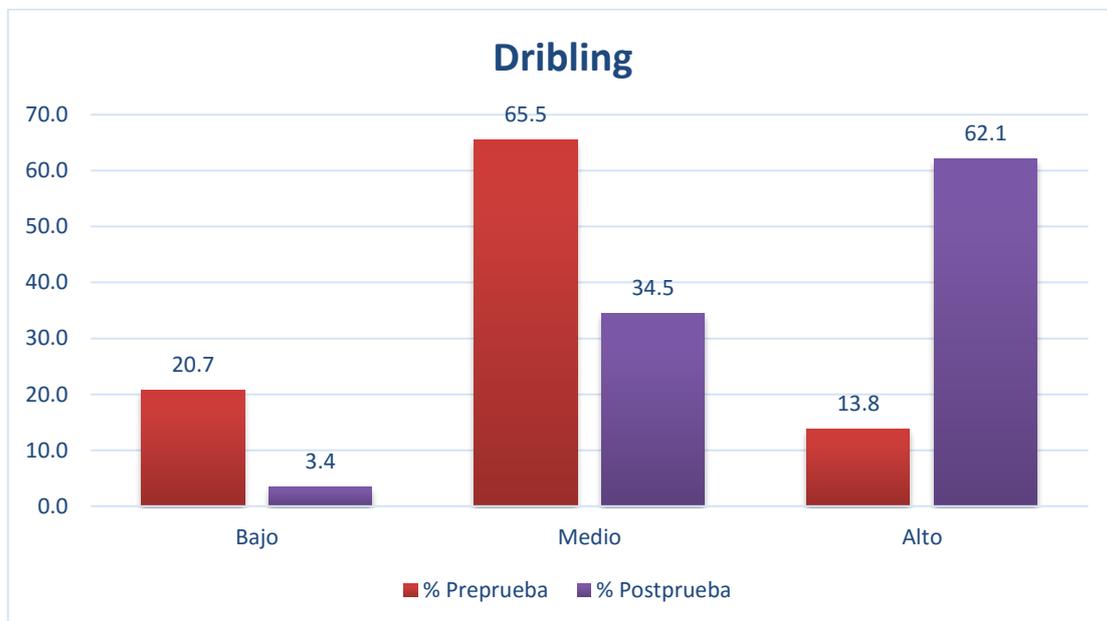
CUADRO N°18

Resultados de nivel del Dribling del balón en los estudiantes del grupo experimental

Nivel	Preprueba		Postprueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	6	20.7	1	3.4
Medio	19	65.5	10	34.5
Alto	4	13.8	18	62.1
Total	29	100	29	100

GRAFICO N°4

Resultados de nivel de Dribling del balón en los estudiantes del grupo experimental



En la preprueba del grupo experimental, relacionado con el Dribling del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 20.7% se ubican en el nivel bajo, 65.5% en nivel medio, y 13.8% en nivel alto. En la postprueba se tiene 3.4% en nivel bajo, 34.5% en nivel medio y 62.1% en nivel alto. Podemos asegurar que si hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

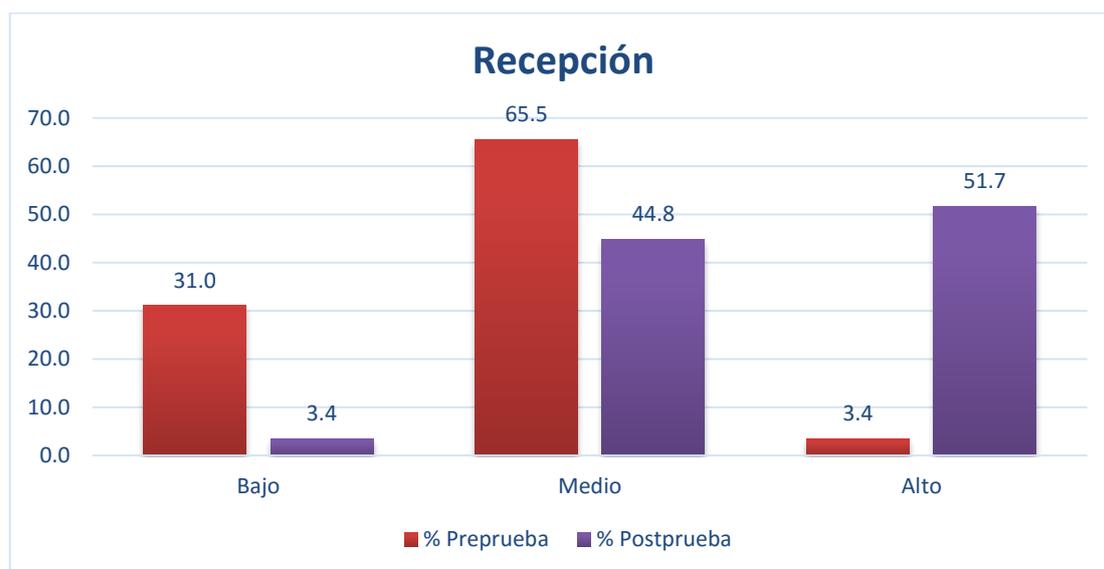
CUADRO N°19

Resultados de nivel de recepción del balón en los estudiantes del grupo experimental

Nivel	Preprueba		Postprueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	9	31.0	1	3.4
Medio	19	65.5	13	44.8
Alto	1	3.4	15	51.7
Total	29	100	29	100

GRAFICO N°5

Resultados de nivel de recepción del balón en los estudiantes del grupo experimental



En la preprueba del grupo experimental, relacionado con la recepción del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 31.0% se ubican en el nivel bajo, 65.5% en nivel medio, y 3.4% en nivel alto. En la postprueba se tiene 3.4% en nivel bajo, 44.8% en nivel medio y 51.7% en nivel alto. Podemos asegurar que si hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

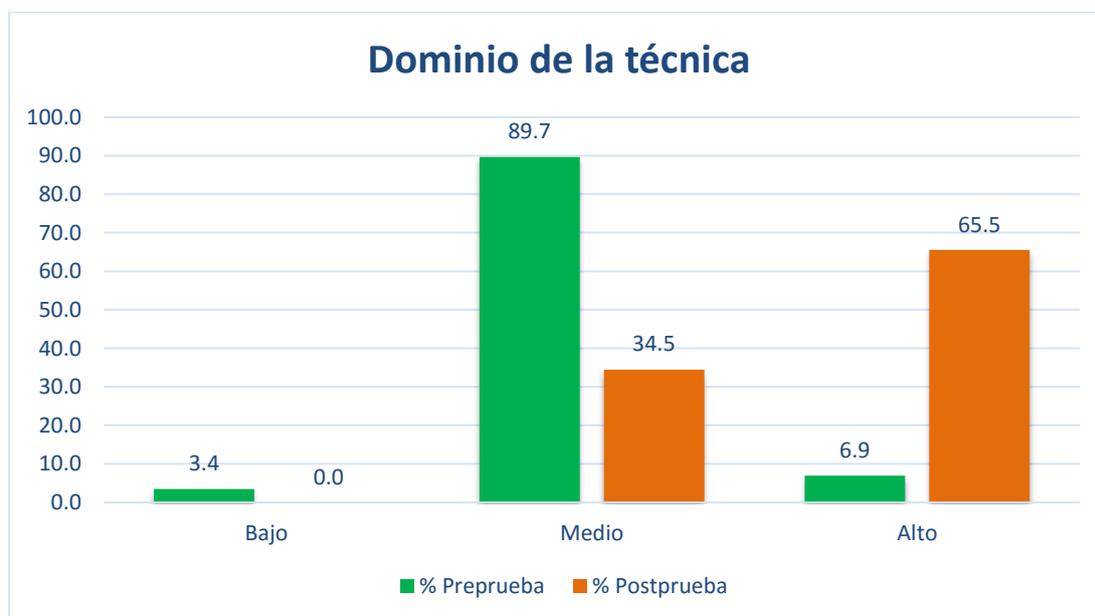
CUADRO N°20

Resultados de nivel de dominio de la técnica en los estudiantes del grupo experimental

Nivel	Preprueba		Postprueba	
	fi	%	fi	%
Bajo	1	3.4	0	0.0
Medio	26	89.7	10	34.5
Alto	2	6.9	19	65.5
Total	29	100	29	100

GRAFICO N°6

Resultados de nivel de dominio de la técnica en los estudiantes del grupo experimental



En la preprueba del grupo experimental, relacionado con el dominio de la técnica del balón por parte de los estudiantes, se tiene que el 3.4% se ubican en el nivel bajo, 89.7% en nivel medio, y 6.9% en nivel alto. En la postprueba se tiene 0.0% en nivel bajo, 34.5% en nivel medio y 65.5% en nivel alto. Podemos asegurar que si hubo diferencia significativa entre los resultados de la preprueba y postprueba.

4.2 PRUEBA DE HIPÓTESIS

Hipótesis general

Ha: Los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa 2015.

Ho: Los juegos pre deportivos no mejoran el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa 2015.

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales		
	Dominio GE	dominio GC
Media	36.76	30.24
Varianza	13.26	15.05
Observaciones	29	29
Grados de libertad	56	
Estadístico t	6.60	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.67	

Como el valor de t calculada = 6.60 es mayor que el valor de t crítica =1,69 se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos asegurar que el dominio de la técnica del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

Hipótesis específica 1

Ha: Los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje en la técnica de conducción del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

Ho: Los juegos pre deportivos no mejoran el aprendizaje en la técnica de conducción del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales		
	conducción GE	Conducción GC
Media	7.31	6.34
Varianza	1.51	1.59
Observaciones	29	29
Grados de libertad		56
Estadístico t		2.95
P(T<=t) una cola		0.00
Valor crítico de t (una cola)		1.67

Como el valor de t calculada = 2.95 es mayor que el valor de t crítica =1,69 se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos asegurar que los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje en la técnica de conducción del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

Hipótesis específica 2

Ha: Los juegos pre deportivos mejorar el aprendizaje en la técnica del pase del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

Ho: Los juegos pre deportivos no mejoran el aprendizaje en la técnica del pase del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales		
	Pase GE	Pase GC
Media	7.31	6.17
Varianza	1.15	2.22
Observaciones	29	29
Grados de libertad		56
Estadístico t		3.34
P(T<=t) una cola		0.00
Valor crítico de t (una cola)		1.67

Como el valor de t calculada = 3.34 es mayor que el valor de t crítica =1,67 se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos asegurar que los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje en la técnica del pase del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

Hipótesis específica 3

Ha: Los juegos pre deportivos mejora el aprendizaje en la técnica de remate del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

Ho: Los juegos pre deportivos no mejoran el aprendizaje en la técnica de la remate del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Remate GE	Remate GC
Media	7.34	6.03
Varianza	1.31	1.25
Observaciones	29	29
Grados de libertad		56
Estadístico t		4.42
P(T<=t) una cola		0.00
Valor crítico de t (una cola)		1.67

Como el valor de t calculada = 4.42 es mayor que el valor de t crítica =1,67 se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos asegurar que los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje en la técnica de remate del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa-2015.

Hipótesis específica 4

Ha: Los juegos pre deportivos mejora el aprendizaje en la técnica del Dribling del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

Ho: Los juegos pre deportivos no mejoran el aprendizaje en la técnica del Dribling del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	Dribling GE	Dribling GC
Media	7.52	5.93
Varianza	1.69	1.57
Observaciones	29	29
Grados de libertad		56
Estadístico t		4.74
P(T<=t) una cola		0.00
Valor crítico de t (una cola)		1.67

Como el valor de t calculada = 4.74 es mayor que el valor de t crítica =1,67 se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos asegurar que los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje en la técnica del Dribling del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

Hipótesis específica 5

Ha: Los juegos pre deportivos mejora el aprendizaje en la técnica de recepción del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

Ho: Los juegos pre deportivos no mejoran el aprendizaje en la técnica de recepción del balón en el fútbol en estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales

	recepción GE	recepción GC
Media	7.28	5.76
Varianza	1.49	2.69
Observaciones	29	29
Grados de libertad		56
Estadístico t		4.00
P(T<=t) una cola		0.00
Valor crítico de t (una cola)		1.67

Como el valor de t calculada = 4.00 es mayor que el valor de t crítica = 1,67 se rechaza la hipótesis nula, por lo que podemos asegurar que los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje en la técnica de la recepción del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.

DISCUSION DE RESULTADOS

Luego de haber realizado la investigación de los juegos pre deportivos en el aprendizaje de los fundamentos técnicos del futbol a los estudiantes del primer grado de la institución educativa illathupa 2015. se utilizó una prueba con un nivel de significancia Como el valor de t calculada = 6.60 es mayor que el valor de t crítica =1,69 podemos asegurar que existe el dominio de la técnica del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015 es decir se rechaza a la hipótesis nula y se acepta a la hipótesis alterna, por consiguiente se ha logrado mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos del futbol en los estudiantes del primer grado de la institución educativa Illathupa 2015

Referente a la aplicación de los juegos predeportivos, afirmamos que tiene efectos positivos para mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos del futbol.

Referente al marco teórico compartimos la idea de algunos autores tales como:

PIAGET, quien ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Por su parte **VIGOTSKY**, El juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Así mismo **BERGER y THOMPSON**, argumentan lo siguiente: Comentando la teoría piagetiana señala que el caso extremo de asimilación es un juego de fantasía en el cual las características físicas de un objeto son ignoradas y el objeto es tratado como si fuera otra cosa. Son muchos los autores que, de

acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir

Analizando la hipótesis podemos decir que los juegos pre deportivos tiene efectos positivos para mejorar el aprendizaje de los fundamentos técnicos del fútbol en estudiantes del primer grado de la institución educativa illathupa 2015.

CONCLUSIONES

- Se determinó que los juegos pre deportivos produjo efectos positivos y significativos en desarrollo de fundamentos técnicos del fútbol en los estudiantes de primer grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa. tal como lo demuestra los resultados el valor de t calculada = 6.60 es mayor que el valor de t crítica =1,69 por tanto se acepta H_a se rechaza la H_0 , Por lo que podemos asegurar que los juegos pre deportivos mejoran el aprendizaje en la técnica de conducción del balón en el fútbol en los estudiantes del 1er grado de educación secundaria en la I.E. Illathupa- 2015.
- Se aplicó el Programa Juegos Pre-Deportivos, consistente en las sesiones experimentales, los cuales fueron adecuados a los intereses y necesidades de los estudiantes del primer Grado de la Institución Educativa Illathupa: CONO GOL, FUTBOL VÓLEY, FUTBOL CON PAREJAS, FUTBOL A 4., JUEGO 10 PASES, 10 PASES, JUEGO RELEVOS EN CONDUCCION, JUEGO PERSECUCIÓN CON DRIBLING;
- resultando cada uno de ellos apropiado para despertar y motivar el interés y la práctica en los alumnos, lo que permitió enlazar adecuadamente las actividades destinadas a mejorar los fundamentos técnicos del fútbol.
- Se contrastó que el promedio aritmético del post test del grupo experimental (G.E) es mayor al resultado del post test del grupo control (G.C), asumiendo que dicha diferencia obedece a los efectos del Programa Juegos pre deportivos; por lo tanto los alumnos del grupo experimental lograron un desarrollo en los fundamentos técnicos del fútbol.

SUGERENCIAS

- AL Director Regional de Educación como principal representante del Sistema Educativo de Huánuco, debe fomentar la elaboración y la difusión de programas educativos deportivos en forma integral, concernientes a las variables de nuestra investigación, con el propósito de mejorar los fundamentos técnicos del fútbol en los estudiantes.
- A los Docentes, a Investigar, practicar y aplicar los fundamentos técnicos del fútbol así como aplicar dentro de la Institución Educativa. Los juegos pre deportivos acompañado de los materiales educativos acorde a la disciplina deportiva. De esta manera promover en los alumnos la participación espontánea, individual y grupal practicando con libertad.
- A los Docentes de educación física de la Facultad de Educación, Informarse sobre las nuevas metodologías, técnicas, estrategias y recursos concernientes al desarrollo de los fundamentos técnicos del fútbol y de otras disciplinas deportivas, luego inculcar en los alumnos dichas metodologías, para que ellos lo plasmen en las Instituciones Educativas.
- A los Estudiantes de la facultad de Educación y como futuros docentes de educación física, realizar nuevos trabajos de investigación concernientes los fundamentos técnicos del fútbol y otras disciplinas deportivas que no se practica y es poco practicado en la región o nivel nacional. Debido a que en la sociedad actual tanto en el trabajo, estudio, relaciones sociales, dependen de gran habilidad y aptitud en nuestra capacidad para interactuar y poder realizarlo con las demás teniendo como herramienta base de los fundamentos técnicos del fútbol.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Alvarado C. y Sumaran M. (2001) *“el juego como medio para el desarrollo de la inteligencia emocional”* C.E.I. N° 003-HCO- 2001
- Arnolf Rusell *“El juego de los niños se entiende como una actividad generadora de placer”* (Los juegos y los juegos cooperativos, p. 75)
- Arpad Csanadi: *“Al toque de balón le corresponde subdividirlo en Pase y Remate”* (Fundamentos técnicos del fútbol, p. 18)
- A.V Zaporozhete: *“El juego constituye la primera forma de la actividad asequible al niño”* (Programa de entrenamiento deportivo p. 39)
- Berger y Thompson(1981), argumentan TOMANDO REFERENCIA DE Piaget. un juego de fantasía en los niños (Psicología del desarrollo, p. 28)
- Elkonin (1980), perteneciente a la escuela de Vygotsky (1933, 1966) *“el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño”*, (El Juego, definición y características más comunes, p. 55).
- Elkonin (1978), Leontiev (1964, 1991), Zaporozhets (1971) y el mismo Vygotsky (1962, 1978), Consideran, en opinión de Bronfenbrenner (1987) *“ Los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social”*.
- Hurtado E. (2003) *“aplicación de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa”* CENTRO EDUCATIVO INICIAL N° 2002 DE HUANUCO – 2003”
- Huizinga: *“Actividad u ocupación voluntaria”* (Entrenamiento Deportivo, p. 42).

- JARA S. (2003) “El juego como estrategia para el desarrollo de la creatividad” C.E. N° 32008 “SEÑOR DE LOS MILAGROS HCO 2003”,
- Jean Piaget (1962) TOMA DE REFERENCIA A Vsevolodsri-Gerngross “*El juego orienta al niño de lo conocido a lo desconocido, de lo incompresible a lo comprensible*” (Los procesos de adaptación del niño, p 25)
- John Huizinga aporta: “*La característica principales del juego*”. (Entrenamiento deportivo, p. 34)
- Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) “*desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica*”.
- PTerry Orlieck: “*El juego de califica el juego como el reino mágico de los niños*”. (Unidad curricular: El juego, p 6)
- Sternberg, “*Las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil*” (Formas de juego, p. 15).
- Spitz, Wallon, Winnicott (1983) “*El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad*”.
- Vsevolodsri-Gerngross (1990) “*Actividad práctica social variada*” (Programa de entrenamiento deportivo, p. 16)
- “Vygotsky (1991), “*El juego es el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas*”.
- Vygotsky ((1962, 1978),): “*El juego es la actividad de desarrollo próximo*”.

ANEXOS

ANEXO N° 2
INSTRUMENTO DE EVALUACION

Fundamentos técnicos del fútbol

i.e. illathupa grado: 1° sección: "e" fecha:

Estudiante:.....

FUNDAMENTOS TECNICOS DEL FUTBOL		3	2	1
CONDUCCION	Conduce adecuadamente el balón.	x		
	Eficiencia en el traslado del balón.		x	
	Buena postura para la conducción del balón.		x	
PASE	Precisión al ejecutar el pase.		x	
	Eficiencia en la entrega del balón.	x		
	Habilidad para pasar el balón en forma estática y en movimiento.		x	
REMATE	Eficiencia en el remate del balón.			x
	Ejecutar el remate con precisión.			x
	Buena postura para rematar.		x	
DRIBLING	Eficiencia en realizar el Dribling.		x	
	Buena postura para realizar el Dribling.			x
	Habilidad para driblar el balón.		x	
RECEPCION	Recepciona adecuadamente el balón.			x
	Eficiencia en la recepción del balón.		x	
	Buena postura para recibir el balón		x	
PUNTAJE PARCIAL				
PUNTAJE FINAL				

CUADRO DE VALORACION POR DIMENSION

SIGNIFICADO	VALOR	DESCRIPCIÓN
BUENO 8 – 9	3	El estudiante posee un bajo nivel en la parte básica de los fundamentos técnicos del fútbol, debido a que tiene considerables dificultades.
REGULAR 6 – 7	2	El estudiante practica la parte básica de los fundamentos técnicos del futbol pero tiene ciertas dificultades.
BAJO 3 – 5	1	El estudiante tiene parte básica de los fundamentos técnicos del futbol y lo practica adecuadamente en las diferentes situaciones.

**CUADRO DE VALORACION DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION DEL
APRENDIZAJE EN FUTBOL**

SIGNIFICADO	VALOR	DESCRIPCIÓN
<p align="center">BUENO 36 – 45</p>	<p align="center">3</p>	<p>El estudiante posee un bajo nivel en la parte básica de los fundamentos técnicos del fútbol, debido a que tiene considerables dificultades.</p>
<p align="center">REGULAR 26 – 35</p>	<p align="center">2</p>	<p>El estudiante practica la parte básica de los fundamentos técnicos del futbol pero tiene ciertas dificultades.</p>
<p align="center">BAJO 15 – 25</p>	<p align="center">1</p>	<p>El estudiante tiene parte básica de los fundamentos técnicos del futbol y lo practica adecuadamente en las diferentes situaciones.</p>

ANEXO N° 3
GUÍAS DE OBSERVACIÓN

GUIA DE OBSERVACION
FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL (**CONDUCCION**)
I.E. ILLATHUPA GRADO: 1° SECCIÓN: E FECHA:

CRITERIO DE EVALUACIÓN			CONDUCCION								
N°	INDICADORES		Conduce adecuadamente el balón.			Eficiencia en el traslado del balón.			Buena postura para la conducción del balón.		
	ALUMNOS	PUNTAJES	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Acosta rojas , Liz Carmen										
2	Albornoz Pacheco, David										
3	Ambicho Medrano, Yusana R.										
4	Ambicho Presentación, Junior										
5	Ambrosio Celis, Deni										
6	Armilhuay Domingo, Pilar										
7	AroniRamirez, Cleyden L.										
8	Avalos Alvino, Clinton Nicolas										
9	Basilio Benancio, Suimir										
10	Beteta Gomez, Yefrin										
11	Cabrera Crispin, Witner Julio										
12	Cajas Espinoza, Marisol										
13	CasioRamirez, luis Fernando										
14	Castro Tiburcio, Cristian Danilo										
15	Ciriaco Albino, Ronaldo Luis										
16	Espinoza Alcantara, Maria Cristina										
17	Espíritu Duran, yosmer David										
18	Eugenio Rasale, Maricruz										
19	Huaman Salazar, Samuel Efrain										
20	León Echegoyen, YeniLeyda										
21	Melchor Santamaria, Kerlin Elio										
22	Minaya Timoteo, Clever										
23	Nazario Mercedes, Rosi										
24	Palomino Soto, Yuliana Celeste										
25	Perez Gavidia, klissman Luis										
26	PerezRamirez, Edith Raquel										
27	Pujay la Madrid, Joseph Hector										
28	RodriguezRevelly, Katherine Zulli										

**GUÍA DE OBSERVACIÓN
FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL (PASE)**
I.E. ILLATHUPA GRADO: 1° SECCIÓN: E FECHA:

CRITERIO DE EVALUACIÓN			PASE								
N°	INDICADORES		precisión al ejecutar el pase			eficiencia en la entrega del balón			habilidad para pasar el balón en forma estática y en movimiento		
	ALUMNOS	PUNTAJES	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Acosta rojas , Liz Carmen										
2	Albornoz Pacheco, David										
3	Ambicho Medrano, Yusana R.										
4	Ambicho Presentación, Junior										
5	Ambrosio Celis, Deni										
6	Armilhuay Domingo, Pilar										
7	AroniRamirez, Cleyden L.										
8	Avalos Alvino, Clinton Nicolas										
9	Basilio Benancio, Suimir										
10	Beteta Gomez, Yefrin										
11	Cabrera Crispin, Witner Julio										
12	Cajas Espinoza, Marisol										
13	CasioRamirez, luis Fernando										
14	Castro Tiburcio, Cristian Danilo										
15	Ciriaco Albino, Ronaldo Luis										
16	Espinoza Alcantara, Maria Cristina										
17	Espíritu Duran, yosmer David										
18	Eugenio Rasale, Maricruz										
19	Huaman Salazar, Samuel Efrain										
20	León Echegoyen, YeniLeyda										
21	Melchor Santamaria, Kerlin Elio										
22	Minaya Timoteo, Clever										
23	Nazario Mercedes, Rosi										
24	Palomino Soto, Yuliana Celeste										
25	Perez Gavidia, klissman Luis										
26	PerezRamirez, Edith Raquel										
27	Pujay la Madrid, Joseph Hector										
28	RodriguezRevelly, Katherine Zulli										
29	Rivas Gonzales Steep Miuller										

**GUÍA DE OBSERVACIÓN
FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL (REMATE)**
I.E. ILLATHUPA GRADO: 1° SECCIÓN: E FECHA:

CRITERIO DE EVALUACIÓN			REMATE								
N°	INDICADORES		Eficiencia en el remate del balón.			Ejecutar el remate con precisión.			Buena postura para rematar.		
	ALUMNOS	PUNTAJES	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Acosta rojas , Liz Carmen										
2	Albornoz Pacheco, David										
3	Ambicho Medrano, Yusana R.										
4	Ambicho Presentación, Junior										
5	Ambrosio Celis, Deni										
6	Armilhuay Domingo, Pilar										
7	AroniRamirez, Cleyden L.										
8	Avalos Alvino, Clinton Nicolas										
9	Basilio Benancio, Suimir										
10	Beteta Gomez, Yefrin										
11	Cabrera Crispin, Witner Julio										
12	Cajas Espinoza, Marisol										
13	CasioRamirez, luis Fernando										
14	Castro Tiburcio, Cristian Danilo										
15	Ciriaco Albino, Ronaldo Luis										
16	Espinoza Alcantara, Maria Cristina										
17	Espíritu Duran, yosmer David										
18	Eugenio Rasale, Maricruz										
19	Huaman Salazar, Samuel Efrain										
20	León Echegoyen, YeniLeyda										
21	Melchor Santamaria, Kerlin Elio										
22	Minaya Timoteo, Clever										
23	Nazario Mercedes, Rosi										
24	Palomino Soto, Yuliana Celeste										
25	Perez Gavidia, klissman Luis										
26	PerezRamirez, Edith Raquel										
27	Pujay la Madrid, Joseph Hector										
28	RodriguezRevelly, Katherine Zulli										
29	Rivas Gonzales Steep Miuller										

**GUÍA DE OBSERVACIÓN
FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL (DRIBLING)**
I.E. ILLATHUPA GRADO: 1° SECCIÓN: E FECHA:

CRITERIO DE EVALUACIÓN			DRIBLING								
N°	INDICADORES		Eficiencia en realizar el Dribling.			Buena postura para realizar el Dribling.			Habilidad para driblar el balón.		
	ALUMNOS	PUNTAJES	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Acosta rojas , Liz Carmen										
2	Albornoz Pacheco, David										
3	Ambicho Medrano, Yusana R.										
4	Ambicho Presentación, Junior										
5	Ambrosio Celis, Deni										
6	Armilhuay Domingo, Pilar										
7	Aroni Ramirez, Cleyden L.										
8	Avalos Alvino, Clinton Nicolas										
9	Basilio Benancio, Suimir										
10	Beteta Gomez, Yefrin										
11	Cabrera Crispin, Witner Julio										
12	Cajas Espinoza, Marisol										
13	CasioRamirez, luis Fernando										
14	Castro Tiburcio, Cristian Danilo										
15	Ciriaco Albino, Ronaldo Luis										
16	Espinoza Alcantara, Maria Cristina										
17	Espíritu Duran, yosmer David										
18	Eugenio Rasale, Maricruz										
19	Huaman Salazar, Samuel Efrain										
20	León Echevoyen, YeniLeyda										
21	Melchor Santamaria, Kerlin Elio										
22	Minaya Timoteo, Clever										
23	Nazario Mercedes, Rosi										
24	Palomino Soto, Yuliana Celeste										
25	Perez Gavidia, klissman Luis										
26	PerezRamirez, Edith Raquel										
27	Pujay la Madrid, Joseph Hector										
28	RodriguezRevelly, Katherine Zulli										
29	Rivas Gonzales Steep Miuller										

GUÍA DE OBSERVACIÓN
 FUNDAMENTOS TÉCNICOS DEL FÚTBOL (**RECEPCION**)
 I.E. ILLATHUPA GRADO: 1° SECCIÓN: E FECHA:

CRITERIO DE EVALUACIÓN			RECEPCION									
N°	INDICADORES		Recepciona adecuadamente el balón.	Eficiencia en la recepción del balón.			Buena postura para recepcionar el balón					
	ALUMNOS	PUNTAJES		3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Acosta rojas , Liz Carmen											
2	Albornoz Pacheco, David											
3	Ambicho Medrano, Yusana R.											
4	Ambicho Presentación, Junior											
5	Ambrosio Celis, Deni											
6	Armilhuay Domingo, Pilar											
7	AroniRamirez, Cleyden L.											
8	Avalos Alvino, Clinton Nicolas											
9	Basilio Benancio, Suimir											
10	Beteta Gomez, Yefrin											
11	Cabrera Crispin, Witner Julio											
12	Cajas Espinoza, Marisol											
13	CasioRamirez, luis Fernando											
14	Castro Tiburcio, Cristian Danilo											
15	Ciriaco Albino, Ronaldo Luis											
16	Espinoza Alcantara, Maria Cristina											
17	Espíritu Duran, yosmer David											
18	Eugenio Rasale, Maricruz											
19	Huaman Salazar, Samuel Efrain											
20	León Echegoyen, YeniLeyda											
21	Melchor Santamaria, Kerlin Elio											
22	Minaya Timoteo, Clever											
23	Nazario Mercedes, Rosi											
24	Palomino Soto, Yuliana Celeste											
25	Perez Gavidia, klissman Luis											
26	PerezRamirez, Edith Raquel											
27	Pujay la Madrid, Joseph Hector											
28	RodriguezRevelly, Katherine Zulli											
29	Rivas Gonzales Steep Miuller											

JUEGOS PREDEPORTIVOS

SESIONES DE APRENDIZAJE



SESIÓN N° 01: CONO GOL.

SESIÓN N° 02: FUTBOL BOLEY.

SESIÓN N° 03: FUTBOL CON PAREJAS.

SESIÓN N° 04: FUTBOL A 4.

SESIÓN N° 05: JUEGO 10 PASES.

SESIÓN N° 06: 10 PASES.

SESIÓN N° 07: JUEGO RELEVOS EN CONDUCCION.

SESIÓN N° 08: JUEGO PERSICUSION CON DRIBLING.

SESION N° 1

NOMBRE :	cono-gol
MATERIAL:	Un balón y 4 conos por cada dos equipos.
OBJETIVO:	Mejorar los pases y el juego sin balón
N° DE PARTICIPANTES:	2 Equipos.
ORGANIZACIÓN:	Dos equipos en un terreno delimitado. Un equipo atacante y otro que defiende
DESARROLLO:	El equipo atacante se pasa el balón hasta que alguno se encuentra en posición propicia para disparar a alguno de los conos y tocarlo. De esta manera se consigue un gol. Cada jugador puede tocar la bola un máximo de tres veces consecutivas. El cambio de funciones puede realizarse a tiempo de partido o a gol conseguido.

SESION N° 2

NOMBRE :	fútbol - vóley
MATERIAL:	Balón por equipo.
OBJETIVO:	Cooperación - Oposición, trabajo con números.
N° DE PARTICIPANTES:	2 Equipos.
ORGANIZACIÓN:	Cada equipo se coloca en un lado de un campo previamente delimitado.
DESARROLLO:	El juego consiste en pasar el balón al campo contrario con un máximo de tres toques por equipo y un bote en el propio campo. El saque es directo y se realiza con el pie a bote pronto. Un mismo jugador no puede tocar dos veces seguidas el balón. La red debe colocarse a un metro de altura, si no disponemos de ella, podemos sustituirla por bancos suecos, elástico, etc.

SESION N° 3

NOMBRE	futbol con parejas
MATERIAL:	Un balón y 4 conos.
OBJETIVO:	Pre deportivo. Fundamentos técnicos del fútbol y desarrollo de la cooperación.
Nº DE PARTICIPANTES:	2 Equipos.
ORGANIZACIÓN:	Los integrantes de cada equipo se colocan por parejas y durante el partido deben ir de la mano.
DESARROLLO:	Si una pareja se suelta, comete una falta, sacando la falta el equipo contrario.

SESION N° 4

NOMBRE:	futbol a 4
MATERIAL:	Bancos y balones
OBJETIVO:	Intentar hacer puntos sin que te los hagan
Nº DE PARTICIPANTES:	De 8-20 estudiantes
TIPO DE JUEGO	hábil
DESARROLLO:	Cuatro bancos cruzadas formando cuatro campos, de tal manera que en cada campo haya un equipo, y éstos tienen que defender su campo de los balones que vengan y atacar a los demás campos para conseguir el mayor número posibles de puntos.

SESION N° 5

NOMBRE	las 4 esquinas
MATERIAL:	aros y pelotas
OBJETIVO:	tener reacción y mejorar la recepción
Nº DE PARTICIPANTES:	1 o 2
TIPO DE JUEGO	cada jugador tiene una pelota en los pies
DESARROLLO:	A la señal han de cambiar de aro. el que se queda sin aro ocupa el centro. se queda con el aro aquel que utilizando sólo los pies deja la pelota plantada dentro del aro.

SESION N° 6

NOMBRE	10 pases
MATERIAL:	balón de futbol, de 4 a más conos
OBJETIVO:	desarrollar el pase y juego en equipo
Nº DE PARTICIPANTES:	2 equipos de 8
TIPO DE JUEGO	dos equipos repartido en campo con un espacio delimitado por conos
DESARROLLO:	Los jugadores se distribuyen por el espacio delimitado, uno de los equipos tendrá la posesión del balón, entre ellos tendrán que pasarse el balón, cada pase debe contarse en voz alta, hasta llegar a diez, cuando esto ocurra, el equipo se sumara un punto. el equipo contrario debe intentar cortar el balón, si lo hacen, ellos comenzaran a contar, el equipo que consiga más puntos será el ganador.

SESION N° 7

NOMBRE	contra la pared
MATERIAL:	un balón de futbol
OBJETIVO:	desarrollar el pase y golpeo del balón
N° DE PARTICIPANTES:	por grupos de 4 o 5 con un balón
DESARROLLO:	se sitúan en fila por orden el 1° golpea el balón, y hace que rebote contra la pared, después el 2°,3° ..., así sucesivamente hasta que uno falle, solamente se puede dar un golpe por persona.

SESION N° 8

NOMBRE	relevos en conducción
MATERIAL:	balón de futbol y 6 conos
OBJETIVO:	desarrollar el regate y el control del balón
ORGANIZACION	grupo de 4 o 5 y un balón
DESARROLLO:	Se colocan 6 conos en fila, con una distancia de 40 cm, tiene que intentar sortear el cono (ida y vuelta), en el menor tiempo posible, sin saltarse ninguno y sin tocarse.

ANEXO N° 5
FOTOS







